32

БОЕВИКИ-ФАНТАСТИКА-ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ИГРАХ

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ВЕЛИКИЙ ДРАКОН

MK4

см. стр.1

МЕГАДРАЙВ
- X-MEN 2
- POPULOUS-II: TWO TRIBES
- TOEJAM AND EARL 2
- LORD MONARCH
- STAR TREK D50

СУПЕР НИНТЕНДО
- PRINCE OF PERSIA 2
- RANMA 1/2
- DOUBLE DRAGON 5

PLAYSTATION
- DARK FORCES
- SUIKODEN
- CRUSADER
- SOUL EDGE
- NBA JAM: EXTREME
- RAY TRACERS

8 БИТ
- The DRAGON
- IMMORTAL
- SWORD MASTER
- EMPIRE STRIKES BACK

STREET FIGHTER от А до Я

ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ
- WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

Знакомьтесь – САТУРН

8 bit | Mega Drive | SUPER NINTENDO | PlayStation

Победители конкурса журнала "Великий Дракон" со своими призами

Победитель по номинации "СЕКРЕТЫ" – **Михаил Зорин** (г.Москва) со своим братом и призом – ***Sony PlayStation***

1-е место по номинации "Лучшее описание" **Иван Самохин** (г.Москва) с призом – ***Sega Saturn***

Награждение победителей состоялось в помещении Gertsev gallery по адресу: Москва, ул. Каретный ряд, дом 5/10.

Победитель по номинации "Лучший рисунок" – **Алексей Садыков** (г.Москва) с призом – ***Sega MegaDrive 2***

2-е место – **Михаил Рыбаков** (г.Люберцы) с призом – ***комплект дуэльных пистолетов для Sega***

greatdragon.ru

MK4

MORTAL KOMBAT 4 — В АВГУСТЕ!

Эд Бун и Джон Тобиас заговорили! Они наконец-то нарушили "обет молчания" и выплеснули на свою Internet-страничку (называемую, между прочим, "Noob Saibot's Outworld") целый водопад свежей информации! Естественно, я был там (да и не только там) и представляю вам самый подробный отчет об увиденном, услышанном и прочитанном.

Новость номер один: аркадная версия "Mortal Kombat 4" действительно в глубокой секретности разрабатывалась все это время в Midway, работа над ней продолжается и сейчас. Игра содержит множество нововведений, которые, по уверениям создателей, поднимут серию МК на новую высоту. Мы были правы, четвертая часть "Mortal Kombat" — полностью трехмерный файтинг с "плавающей камерой", объемными аренами и героями! Специально для него была разработана система "Zeus" ("Зевс"), позволяющая достичь очень высокой детализации внешнего вида героев (3000 полигонов на персонаж) при том, что анимация полигонных бойцов будет держаться на 60-ти кадрах в секунду (стандарт художественного кино — 24 кадра в секунду). В известных нам 3D-файтингах, таких, как "Tekken 2" и "Soul Edge", на полигонную модель бойца нанесены рисованные текстуры, изображающие кожу, одежду, оружие. Но в МК4 эти текстуры — не рисунки, а оцифрованные фрагменты видеоизображения актера. Наверное, излишне упоминать, что эти же актеры выполняют движения персонажей. Четвертый МК — первая в серии игра, пользующаяся технологией "motion capture". Таким образом, МК4 совместит черты файтингов нового поколения — ультрареалистичные движения в трех измерениях с исконно комбатовской чертой — оцифрованной графикой!

Сюрпризы только начинаются. Эд Бун подтвердил, что из старых героев в МК4 оставлены только Лю Канг, Райден, Соня, Скорпион и Саб-Зиро. Остальные персонажи (точное их число пока держится в секрете) будут абсолютно новыми, свежими концептуально. Думается, вы обрадуетесь, услышав, что среди них не будет одинаковых файтеров, различающихся лишь цветом одежды и суперударами. Секретные игроки, а их ожидается несколько, тоже не будут дублировать внешний вид обычных героев. О боссах пока ничего не слышно.

Кое-что о боевом процессе: создатели не захотели слишком далеко уходить от правил схватки, установленных еще в первой части "Mortal Kombat", поэтому персонажи сражаются на невидимой прямой (как в "Tekken"), а не носятся по трехмерной декорации во все стороны (как в "Tobal No 1" и "Wargods"). Говорится о трех(!) разных комбо-системах — если честно, сам не могу дождаться, когда смогу все это попробовать!

Команда, работающая над "Mortal Kombat 4":

- Эд Бун (Ed Boon) — главный программист
- Майк Бун (Mike Boon) — программист
- Тодд Аллан (Todd Allen) — программист, разработчик "Zeus"-hardware
- Дэйв Мичикич (Dave Michicich) — 3D-графика, моделирование персонажей
- Тони Госки (Tony Goskie) — работа над декорациями, 3D-графика
- Стив Беран (Steve Beran) — анимация (motion capture), 3D-графика
- Джон Вогель (John Vogel) — анимация (motion capture), 3D-графика
- Дэн Форден (Dan Forden) — музыка и звук

Конечно, вы сразу заметили, что в приведенном слева списке нет имени Джона Тобиаса (John Tobias). Нет, главный художник МК (кстати, до работы над видеоиграми, он около года трудился над комиксами "Охотники за привидениями") ни с кем не поссорился — просто он занимается сейчас, так сказать, сольным проектом. Тобиас почти в одиночку, не спеша, создает игру "Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero". Самое интересное, что это будет *не файтинг*, а то ли ходилка, то ли (не удивляйтесь!) RPG — Интернет полон слухов об этом суперпроекте, ведь автор как воды в рот набрал, сообщив только, что игра не аркадная, и выйдет то ли на PSX, то ли на N64 (пардон, сеговцы, ни слова про Saturn).

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES
SUB-ZERO

А теперь последняя на сегодня "горячая" новость: вы наверняка удивились, почему Соня из МК4 так похожа на Бриджит Вилсон, сыгравшую ее в фильме. Дело в том, что четвертая часть игры создается синхронно со съемками продолжения киноверсии МК! Сюжет второго фильма будет тесно связан с сюжетом МК4, от этого и такое сходство персонажей. Премьера кинокартины тоже намечена где-то на конец июля — начало августа.

Теперь, когда часовой механизм адской машины под названием "Mortal Kombat 4" затикал, я буду знакомить вас со свежей информацией по игре каждый месяц. Впереди нас ждет множество интересного!

Иллюстрации к статье получены с различных МК-страничек на Internet. Mortal Kombat 4 © 1997 by Midway Manufacturing Company

greatdragon.ru

СОДЕРЖАНИЕ

FUN CLUB

4 ЗНАКОМЬТЕСЬ — САТУРН
Сатурн, конечно, мощная приставка, и это не удивительно, ведь в нее впихнули, аж, 8 процессоров!

6 ТЕСТ
Определение уровня профессионализма геймера. Автор: Sports Man, г.Оренбург

28 JAPANIMATION ВЧЕРА, СЕГОДНЯ, ЗАВТРА.
Хотите узнать, что такое "МАНГА"? Узнайте.

64 СБОРКА ПРОСТЕЙШЕГО КОМПЬЮТЕРА. Часть 2
Не забудьте перед окончательной сборкой отключить компьютер от сети!

78 ХИТ-ПАРАДЫ

Игра на разных компьютерах

7 STREET FIGHTER от А до Я, или эволюция игры, начавшей все ЭТО.
"Уличный боец" вышел далеко за рамки игровой индустрии, динамично связав ее с другими формами медиа: кино, печатью и музыкой.

Sony PlayStation

13 DARK FORCES
"Заездные войны" на PlayStation.

14 SUIKODEN
Действие этой "ролевки" происходит в сказочном мире Суико, где вы отправляетесь в военный поход.

15 NBA JAM: EXTREME
Весьма приличный баскетбольный JAM, но не более того.

16 SOUL EDGE
Замечательный подбор персонажей, какой в последнее время трудно найти в файтинге.

17 CRUSADER: NO REMORSE
Нескончаемые коридоры, бесконечные араги и выключатели, выключатели...

18 THE KING OF FIGHTERS 95
Кто сильнее всех на свете? Конечно же тот, кого вы сделаете Королем Бойцов!

19 RAY TRACERS
Очень неплохие автотонки. Любителям понравится.

20 АНОНСЫ
Wipeout XL, Revelations Series: Persona, Cool Spot Goes to Hollywood, Project: Horned Owl и несравненная Final Fantasy VII.

16 бит. Супер Нинтендо

25 RANMA 1/2
Японский школьник Ранма это только 1/2 героя, нибаннойчи, как он или она бы выразились.

30 PRINCE OF PERSIA 2: THE SHADOW & THE FLAME
Классика мировых компьютерных игр на Супер Нинтендо! Потерял ли былые качества "Принц" при переносе с компьютера на приставку или нет, это неважно — Принц был, есть и будет любим всеми поколениями геймеров.

B6 DOUBLE DRAGON 5: THE SHADOW FALLS
Наши старые знакомые (еще с 8-биток) Билли и Джимми Ли в SNESовском формате стали еще круче.

16 бит. Мегадрайв

34 LORD MONARCH
Если кто спросит, на что похожа эта игра, ответ один: "Ни на что".

36 TOEJAM AND EARL IN PANIC ON FUNKOTRON
Некультурные туристы с Земли начали пакостить на тихой патриархальной планетке Фанкотрон. Задача двух друзей — собрать всех землян в банки и отправить на космическом корабле восвояси.

40 STAR TREK. DEEP SPACE NINE
Окончание космической эпопеи.

56 POPULOUS-II: TWO TRIBES
Приятно смотреть, как после пары-тройки часов напряженной игры непобедимые центурии Твоей армии разрывают порядки вражьего войска, а сытые и мирные крестьяне приносят в Твою честь тосты и запивают их квасом.

58 X-MEN 2
Х-мены — команда борцов с преступностью, состоящая из людей, обладающих не совсем обычными для смертных способностями.

НАПОМИНАЕМ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСОВ АДРЕС ДЛЯ ПИСЕМ: 117454 МОСКВА А/Я 41

ЖУРНАЛ "D" (Великий Дракон)
по ценам издательства
в магазине по адресу:
Москва, улица КАРЕТНЫЙ РЯД, д.5
Продажа в розницу и мелким оптом.
Телефон для оптовых покупателей:
(095) 209-93-47

Также журналы "D" (Великий Дракон) вы можете приобрести по адресу:
*Москва, Издательство АСТ, **Звёздный бульвар, 21, 6 этаж, комната 7***
и в фирменных магазинах издательства АСТ в Москве:
ул. Арбат, 12 ***ул. Татарская, 14***

Великий Дракон — почтой!
Без предварительной оплаты!
Цены существенно снижены!
Цена, включая стоимость пересылки, 15 тыс. рублей за номер.
Оплата по получении журнала на почте.
Высылаем по почте номера с 21 по 31 (кроме 22).
Заказы направляйте по адресу: 117454, Москва, а/я 21 (лучше – на открытке)
На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой"
Можно сделать заказ по тел (095) 209-93-47

ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ

51 WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?
Через века и эпохи на машине времени в погоню за Кармен. А по пути и за знаниями.

G.Dragon рекомендует

68 THE DRAGON
Брюс Ли против бойцов "Мортал Комбат"!

8 bit

71 IMMDRTAL
Герой этой игры, добрый волшебник, только называется бессмертным. Шансов остаться в живых у него немного, а если и выживет, то свихнется... от головоломок.

74 SWORD MASTER
В этой игре, как и во многих других, вы должны спасти свою жену, невесту, возлюбленную (ненужное зачеркнуть).
Но на пути героя стоит громадный колдун, черпающий свои силы от зеркала тьмы...

77 EMPIRE STRIKES BACK
Новый виток популярности "Звездных войн" не обошел и восьмибитки.

22 КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

62 И в джунглях Африки, и в пустынях Арракиса "Великий Дракон" всегда с вами.

ЗАБОР

63 На Заборе — картина, достойная украсить собой гробницу какого-нибудь египетского фараона. До сезона дождей на Украине украшала стену дома в Днепропетровске.

КОМИКС

80 CANNON FODDER
Они называли себя "пушечным мясом". В шутку. Но в каждой шутке...

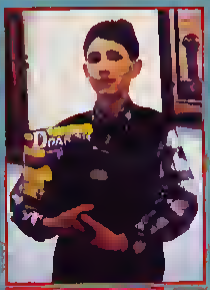
Нет проблем

86 Секреты, приемы, находки
93 Non Stop! Играем без перерыва
Игры, опубликованные в выпусках 29-31.
95 Кроссворд
Автор: Юрий Полуэктов, г.Железнодорожный

ЗОЛОТОЙ УГОЛОК

95 Ваша реклама заглянет во все уголки страны!

ОБЪЯВЛЕНА ПОДПИСКА!
во всех почтовых отделениях России
Подписной индекс **72285**
журнала **"D" (Великий ДРАКОН...)**
на второе полугодие 1997 г
смотрите в каталоге агентства "Роспечать" или в Объединенном КАТАЛОГЕ Федеральной службы почтовой связи



Победитель нашего конкурса Иван Самохин (г.Москва) с призом – Sega Saturn

Наконец-то в нашей редакции появился Сатурн. Притащил его, как всегда, скрыпучий боевой робот в двигательном отсеке. Говорит, что так ему теплее. Ну, редакция пошумела, побегала вокруг коробки, а потом, когда все немного успокоились, подключили приставку к телевизору и выпили за ее здоровье чаю.

Первое впечатление — приставка классная, все-таки Сега. Мы же все из Мегадрайва. Правда некоторые, не будем говорить кто, хотя все время в Комбат играет, сразу нос морщить стали, типа не интересно им и отворачиваются, отворачиваются... Ну, общественность на это ответила поголовной заинтересованностью.

Была включена "Nights Into Dreams". Эта игрушка должна была стать своего рода визитной карточкой Сатурна, как "Соник" для Мегадрайва. Надо сознаться, что новый "соник в летнюю ночь" удался. Это, конечно, не игрушка для любителей кучи камней разбивать накатом, она спокойная и совсем не агрессивная.

А графика, действительно, потрясающая. Обилие цветов, плавное движение, трехмерные объекты, отличный звук — все это впечатляет.

Общественность потребовала "Виртуа Файтера", поставили и его. Файтинг классный, правда с чем сравнивать. Плавность, звук, цвета — все на уровне, не придерешься.

Вообще, Сатурн, конечно, очень мощная приставка, и это не удивительно, ведь в нее впихнули аж 8 процессоров! Считайте сами:

2 быстрык 32-битных RISC процессора Hitachi 28.6MHz,
1 Hitachi SH1 32-bit RISC процессор,
1 VDP 1 32-bit видеопроцессор,
1 VDP 2 32-bit видеопроцессор,
1 Saturn Control Unit (SCU),
1 Motorola 68EC000 звуковой процессор,
1 Yamaha FH1 DSP звуковой процессор.

8 — Всего

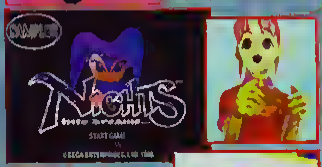
Кроме того, куча памяти: 12 мегабит видеопамяти дают на экране 16.7 миллионов цветов, 16 мегабит ОЗУ, 4 мегабита аудиопамяти и т.д.

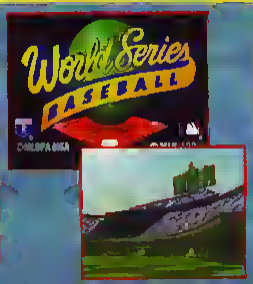
Крутейший звук. Им заправляют аж два специальных процессора 22.6MHz Yamaha FH1 24-bit и 11.3MHz Motorola 68EC000. Не отстает и видеоизображение — там тоже два процессора.

Первый из них — 32-bit видеопроцессор позволяет существенно ускорять спрайтовую и полигонную геометрию. Предусмотрены 2 специальныk буфера по 256K для ускорения вращения и масштабирования. Наличествуют также средства для обработки текстур и теней с отдельным 512K кэшем.

Второй — 32-bit процессор для обработки и быстрого скроллинга фона. Для облегчения жизни создателям трехмерных файтингов предусмотрены специальные средства для быстрой обработки одновременно двух боевых полей. Все эти технические средства позволяют "крутить" до 500000 обыкновенных полигонов в секунду и до 200000 в секунду текстурных (т.е., например, с узором или переливом). Разрешение экрана становится при этом 320 на 224, 640 на 224, 720 на 576 точек. Почти компьютер!

Интересные возможности имеет также CD-ROM (читается "Си-Ди-РОМ"). Для тех, кто еще не интересовался этим вопросом, поясняю, что это устройство считывания

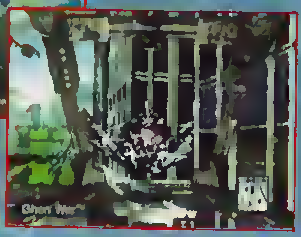




greatdragon.ru

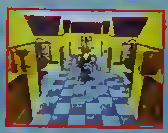
GA
URN

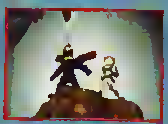
компакт-дисков. Т.е. вместо картриджей здесь используются специальные компакт-диски с играми. Так вот, Сатурн может не только читать и проигрывать компакты с написанными для него играми, но также музыкальные, невиданные у нас пока совсем маленькие 8-сантиметровые компактики, компакты форматов CD+G и CD+EG, а также, при наличии расширений, Video CD, Photo CD, Electronic Books, Digital Karaoke.



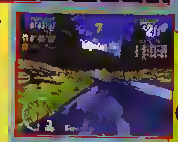
Несколько слов о том, что уже есть в продаже для Сатурна из периферии. Больше всего впечатляет руль-джойстик под названием ARCADE RACER. В играх типа "Virtua Racing" или "Daytona USA CCE" такой руль просто незаменим, он сильно добавляет кайфа для настоящих любителей прокатиться с ветерком.

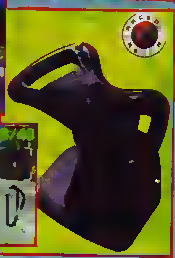
Редакция журнала "Великий Дракон" неоднократно пыталась поиграть вчетвером в одну игру, но обычно это заканчивалось просто шишками. Кажется, эта проблема решена появлением в продаже специальной примочки по имени 6PLAYER. Говорят, что если поставить 2 такие штуки сразу, то можно сыграть в "NHL All-Star Hockey" двумя командами по 6 человек — итого 12 человек сразу! Представляете, какой можно устроить День Рождения!





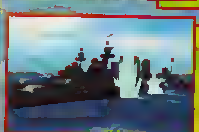
Вообще-то, для Сатурна полно всяких примочек, что очень радует. Главным гвоздем, конечно, стоит назвать модем. Через него в Америке (про Россию пока не знаем) можно подключиться к Интернету! Убеждать вас, что Интернет это самое классное из всех времяпрепровождений, мы не станем, вы наверняка об этом уже слышали. Особо приятно, что при наличии модема в некоторые игры можно играть, не выходя из дому (через телефонную линию), не только с тупыми компьютерными оппонентами, но и с живыми соперниками. Представляете удовольствие надрать задницу какому-нибудь орлу из Лос-Анджелеса в файтинг! Правда, это все-таки натяжка, стоит такой модем дорого, а телефонная связь у нас препаршивейшая, сами знаете. Но перспектива какая!





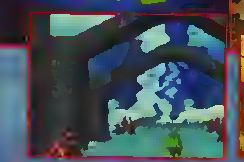
Нам тут, кстати, продемонстрировали представители фирмы "Битман", как на Сатурне можно воспроизводить Video-CD. Очень любопытно. Правда, требуется специальная такая штука, которая встаавляется в Сатурн сзади. Мы посмотрели "Белое солнце пустыни". Сухов все-таки лучше, чем Сталлоне, и улыбка у него прямая.

Говорят, что к Сатурну в Японии выпустили даже видеотелефон! Ну это, может, и сказки, а вот видеоускоритель мы видели собственными глазами. Некоторые игры ускоряются очень существенно — кстати, он недорогой. Есть в продаже также револьвер, несколько видов джойстиков и даже 3D-джойстик, который удобен для игры в трехмерные игры.



Напоследок хочется привести список наиболее популярных игр для Сатурна (некоторые из них выпущены только для Сатурна, на других платформах их не будет).

Bug и Bug 2 (только для Сатурна)
Alian Trilogy
Command & Conquer
Cyberia
Destruction Derby
Doom
Earthworm Jim 2
Exhumed (только для Сатурна)
Hardcore 4x4
Loaded
Myst
Nights (только для Сатурна)
Panzar Dragoon (Eina, Zwei) (только для Сатурна)
Sega Rally (только для Сатурна)
Street Fighter Alpha (1,2)
Virtua Fighter (просто, 2, Kida)
Cruaadar: No Ramorsa
Tomb Raidar
World Wida Soccer 2 (только для Сатурна)



ТЕСТ

Определение уровня профессионализма геймера

Автор: Sports Man, г.Оренбург

1) Как часто вы любите играть?
а) целыми днями — 5
б) час-два в день — 4
в) пару раз в неделю — 3
г) пару раз в месяц — 1
д) вообще не люблю — 0 (При этом ответе тест можно не продолжать).

2) Какие игры вы предпочитаете?
а) что посложнее, где нужно долго учиться или много думать — 5
б) не очень сложные — 4
в) что попроще, где вообще не надо думать — 2
г) все без разбора — 1

3) Что вы знаете о приставках?
а) знаю особенности различных приставок — 5
б) разбираюсь только в разновидностях (названиях) — 3
в) практически ничего (только, что существуют 8-, 16-битные и т.д.) — 1

4) Покупаете ли вы игры для коллекции?
а) да — 5
б) иногда — 3
в) нет — 1

5) Как вы покупаете или выбираете игру для обмена?
а) выбираю не только по категории (боевик, гонки и т.д.), но и по графике, музыке и пр. — 5
б) только по категории — 3
в) беру первую попавшуюся — 1

6) Во время игры смотрите ли вы картинки, видеовставки и т.п.?
а) всегда смотрю — 5
б) если случайно увижу, то посмотрю — 3
в) не смотрю — 1

7) Разбираетесь ли вы с мечу в с описанием игры прежде, чем играть?
а) да — 5
б) главное знать, как меняется уровень сложности — 3
в) нет — 1

8) Думаете ли вы, когда играете?
а) я всегда обдумываю то, что собираюсь делать — 5
б) иногда пытаюсь сообразить, что делаю — 3
в) практически не думаю, нажимаю кнопки и порядок — 1

9) Пытаетесь ли вы играть красиво и разнообразно?
а) да — 5
б) когда ни чем не рискую — 3
в) играю, как получится — 1

10) Покупаете ли вы журналы по видеоиграм?
а) да — 5
б) сам не покупаю, читаю у друзей — 3
в) не покупаю и не читаю — 1

11) Как вы храните картриджи?
а) аккуратно складываю в определенное место — 5
б) раз в неделю провожу уборку — 3
в) о порядке и не вспоминаю — 1

12) Насколько сильно вы втягиваетесь в игру?
а) попадаю в совершенно другой мир, забываю, что в руках джойстик — 5
б) втягиваюсь частично — 3
в) я всегда помню, что это всего лишь игра — 1

13) На каком телевизоре вы предпочитаете играть?
а) высокое качество изображения, стереозвук — 5
б) просто на цветном — 3
в) без разницы — 1

14) Что вы знаете о создании игр?
а) знаю все процессы от и до — 5
б) знаю все процессы в упрощенном виде — 4
в) имею кое-какое представление — 3
г) по сути ничего — 1

ТЕПЕРЬ ПОДВЕДЕМ ИТОГИ

65 баллов и больше.

Прекрасно! Вы большой знаток и настоящий профессионал в отношении видеоигр. Игры имеют для вас большое, если не главное значение в жизни. Вы, можно сказать, созданы друг для друга. Видеоигры служат вам не просто средством развлечения, а возможно, так же необходимы, как пища и сон. Это ваш особый образ жизни. Любая игра, приобретенная вами, попадет в надежные руки, а вы практически никогда не ошибетесь при выборе игры и сумеете получить от нее удовольствие, какой бы она ни была.

56-64 балла.

Тоже высокий результат. Можно смело сказать, что вы профессионал. Вы очень любите видеоигры и не представляете себе жизнь без них. Но в отличие от обсолютного профессионала, вам либо не хватает немного опыта, либо знаний. Если будете продолжать в том же духе, ваши знания будут расти, и вы сможете поднять свой рейтинг.

46-55 баллов.

Вы находитесь между двумя категориями: больше, чем просто любитель, однако еще не профессионал. Вы увлекаетесь видеоиграми, должно быть не плохо в них разбираетесь, но что-то не дает вам раскрыть свои возможности. Из вас вполне может получиться профессионал, нужно только захотеть. Найдите вопросы, в которых вы не набрали максимальное количество баллов, и постарайтесь исправить.

39-45 баллов.

Вы — любитель. Видеоигры служат вам средством развлечения в свободное от других дел время и большой роли в вашей жизни не играют. Они вам пока еще интересны, но через пару лет эта привязанность, скорее всего, пройдет. Повысить свой рейтинг вы сможете, но незначительно — вам игры быстро наскучат.

19-38 баллов.

Даже не любитель. Вы или еще ребенок, или слишком взрослый, или у вас просто нет таланта к видеоиграм. В двух последних случаях, игры, в вашем понимании, занятие исключительно детское, а сами вы, если играете, то только когда совершенно нечем заняться. Вам кажется странным, что другие не могут жить без видеоигр, однако, вынить вас за это нельзя, ведь у каждого свои таланты.

18 и меньше баллов.

Тут можно сказать только одно — видеоигры не для вас. Вам кажется лучше вообще забыть об их существовании и занимать свой досуг чем-нибудь другим.

greatdragon.ru

ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ

STREET FIGHTER от А до Я

или эволюция игры, начавшей все это

Агент Купер

greatdragon.ru

ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ

STREET FIGHTER от А до Я

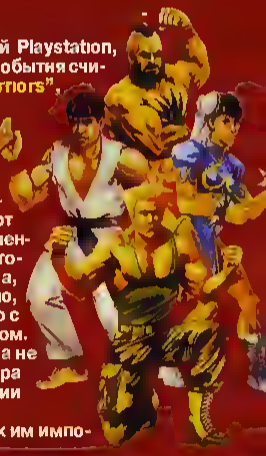
или эволюция игры, начавшей все это

ШОРЮКЕН! Впервые это японское восклицание, означающее "огненный кулак дракона", прозвучало в 1987 году. В те далекие времена явным лидером игрового бизнеса была восьмибитная Nintendo Entertainment System (NES). Megadrive только начала набирать очки, SNES вообще еще существовала исключительно на чертежных досках, а шестнадцатибитной машиной нового поколения считалась TurboGrafx (PC Engine в Японии) фирмы NEC. Революционность этой приставки заключалась в том, что игры для нее выпускались не на картриджах, ставших стандартом, а на компакт-дисках. И первым CD для новой TurboGrafx стал боевик "Fighting Street" от японской группы разработчиков Alfa System. Название прекрасно передавало сущность игры — действительно, это были улицы, полные драк. Играющий выбирал себе полюбившийся персонаж и, пользуясь ударами руками, ногами, а также специальным приемом, снимавшим около двух третей жизненной энергии, пробирался через заслоны бандитов к главному злодею. Вдвоем играть было нельзя. Мало кто тогда предполагал, что "Fighting Street", правда, в несколько измененном виде, со временем завоюет огромную популярность и даже *переживет* платформу, на которой появилась!

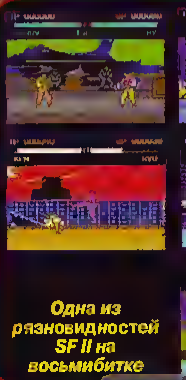
АКИРА Нишитани (на фото – справа). Так звали программиста фирмы Capcom, очень серьезно отнесшегося к произведению коллег из Alfa System. FS ему понравилась, но Акира сразу же отметил множество недостатков, из-за которых игра не смогла стать настоящим китом. Сметливый японец уговаривает начальство перекупить авторские права на "Fighting Street".

1991

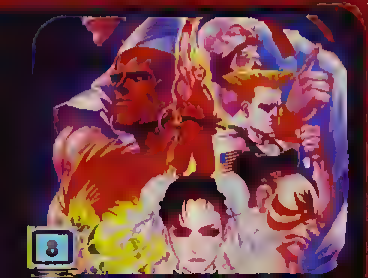
Вышел SNES, Sony заявила, что ведется работа над новой приставкой Playstation, а Atari — что проектирует 64-битную Panther (будущий Jaguar), но не эти события считаются главными за год. Весь мир потрясла игра "Street Fighter II World Warriors", изданная на игровых автоматах Capcom'ом. *Нишитани добился своего.* Обладая правами на игру и ее героев, он расширяет оригинальную концепцию, доводя ее практически до совершенства, даже по сегодняшним меркам. Основной костяк игры, оставшийся неизменным, обрастает плотью свежих идей, большинство из которых считаются краеугольными камнями файтингов. Одним из подобных нововведений стали комбо, которые, по уверениям Акира, "получились абсолютно случайно, понравились нам (создателям — А.К.), и были оставлены в игре". В отличие от "Fighting Street", в SF II могли одновременно играть двое: Нишитани считал, что именно в поединке с живым противником открывается вся прелесть игры. Специально, чтобы уравновесить шансы играющих независимо от их возраста и степени мастерства, ряд персонажей сделан более сложным в управлении, чем другие. Это не означало, что кто-то сильнее, а кто-то слабее, просто неопытный геймер мог взять того же Рю с его интуитивными атаками и победить профи, играющего более "трудным" Гайлом. С другой стороны, чтобы *действительно* научиться профессионально играть в SF II, а не просто выигрывать, требовалось постоянно совершенствоваться. Именно за это игра так понравилась миллионам посетителей залов игровых автоматов сначала в Японии (где в аркадах выстраивались целые очереди), а потом и в других странах мира.



Геймеры стали ассоциировать себя с определенными персонажами, стиль которых им импонировал, благо Нишитани предусмотрел широкий выбор героев: Рю и Кен, бойцы популярного тогда Шотокан-карате; американский десантник Гайл; Чун Ли, китайская разведчица; сумоист Эдмонд Хонда; йог Далсим; тореадор Вега; афро-американский боксер Балрог; Бланка, электрический мутант из Бразилии; русский тяжеловес Зангиев; еще один (как и Рю) "долгожитель" со времен "Fighting Street" тайский боксер Сагат; и, наконец, М.Бизон, просто отличный боец и в придачу гениальный преступник современности. Кратко, сюжет SF II заключался в том, что основная масса героев противостоит Бизону с его организацией "Теневой закон". Прежде чем сразиться с главным злодеем, надо было победить его телохранителей: Вегу, Балрога и Сагата — так называемых "гранд мастеров". "Street Fighter II" стал тем настоящим суперкитом, которым могла бы стать "Fighting Street". И в этом большая заслуга Акира Нишитани, скрывшегося в титрах игры под скромной кличкой Nin-nin. В год триумфа его детища ему исполнилось 23.



Одна из разновидностей SF II на восьмибитке



greatdragon.ru

ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ

1992

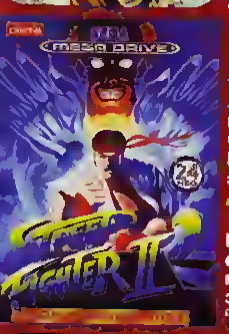
В феврале появилась Sega CD, шестнадцатибитка, перехватившая лавры увядающей TurboGrafx. На Мегадрайве вышел "Sonic the Hedgehog 2", картридж, в одиночку поднявший эту платформу на головокружительную высоту. "Street Fighter II" продолжал править бал в аркадах, популярные игровые журналы посвящали ему целые серии статей. Супер Нинтендо набрала обороты, и Capcom'овцы выбрали ее для первой домашней версии своего файтинга, названного **"Street Fighter II Turbo"**. Turbo — это потому, что скорость боев сильно увеличилась по сравнению с (боюсь сказать!) аркадной версией! Да и другие технические возможности нинтендовской приставки позволили сделать эту игру почти идентичной автоматной — тут были все герои, удары, декорации. А самым "сладким" стал шестнадцатибитный звук. В итоге SF II Turbo оказалась игрой, *продававшей* SNES'ы. Но помимо этой, вышла и другая, восьмибитная версия SF II для NES, с шестью персонажами и упрощенным (двухкнопочным вместо шестикнопочного) управлением. Во что она со временем переросла, мы знаем — сейчас, кажется, нельзя найти двух одинаковых 8-битных картриджей с этой игрой!

На заметку:

Фаербол, в точном русском переводе — "огненный шар", в свободном японском — "хадокен". Файерболы миру представил SF II и, как ни странно, летящие сгустки энергии стали такой же отличительной чертой файтингов, как счетчик времени или возглас "Fight!". Некоторые считают, что использование подобных сверхъестественных видов оружия портит игру, но, как говорится, было бы что портить. Ведь и среди файтингов без файерболов достаточно второсортных игр.

1993

Это был год дебюта нового файтинга "Mortal Kombat", удивившего всех своим насилием, и приставок формата 3DO от Matsushita. Но тридцатидвухбитка ценой в 700 долларов (как давно это было) оказалась не по карману большинству геймеров. Нинтендо же разработала микрочип Super FX, сделавший возможной полигонную графику на SNES. "Стритфайтером" был пропитан воздух. Появились комиксы японского художника Масаоми Канзаки, основанные на сюжете игры, затем не раз переиздававшиеся. Обладателей Megadrive, с завистью смотревших на счастливых снесовцев, Capcom порадовал, выпустив **"Street Fighter II Special Champion Edition"**. Хотя звук ввно был не на уровне, в остальном ата версия превосходила Turbo. Схватки стали еще быстрее, герои получили новые приемы. Если и было, за что хритиковать команду Ниситани и примкнувшего к ней второго программиста Йошики Охамото, тах это за отсутствие новых задумок. SF II стал потихоньку *приедаться*, хотя открыто в этом никто не хотел признаваться.

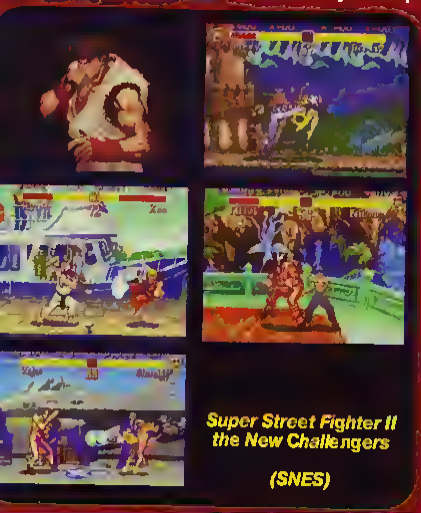


Street Fighter II Special Champion Edition

(MegaDrive)

1994

В мае общественности показали Playstation и несколько картинох игр для Sega Saturn. Появились первые признаки заката шестнадцатибитной эры. Новый подтекст в понятие "RPG" внесла "Final Fantasy III". Официально завершилась разработка фирменных игр для NES. Чтобы уверенно держаться среди конкурентов (MK II, "Virtua Fighter", "Samurai Shodown"), Capcom выпускает снвчала аркадную, а потом и домашние (MD и SNES) версии **"Super Street Fighter II the New Challengers"**. Во вселенной "Уличного бойца" зажглись четыре новые звезды: кунфуист Феи Лонг, индеец Тандер Хох, ямайский музыхант Ди Джей и сотрудница английской разведки MI-6 Кэмми. Но хотя новые персонажи выглядели весьма и весьма (особенно *Кэмми*), в них не чувствовалось той "глубины управления", которая сделала знаменитыми оригинальных персонажей SF II. Если не считать увеличения списка героев и появления возможности менять цвет их одежды, особых изменений в игре ие произошло. Мегадрайвная версия отличилась невероятным объемом в 40 Мегабит, став самой *большой* игрой для 16 бит. Чем онв остается и ло сей день.



Super Street Fighter II the New Challengers

(SNES)

Японская обложка SNES-версии. На американском карте красовалась просто кирпичная стена с логотипом игры

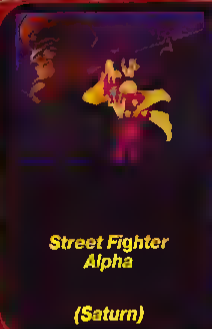
Super Street Fighter II Turbo

(3DO)

Стремясь насытить (пресытить) рынок, Нишитани в этом же году на-гора выдает аркадную (а вскоре и 3DO, и PC-версии) "Super Street Fighter II Turbo", ставшую практически точной убыстренной копией предыдущей игры с добавленной super-линейкой. Это позволило проводить движения, намного более сильные, чем простые суперудары (во время их выполнения экран темнел, и за героем тянулась синяя тень). Появился скрытый боец Акума Лонг, с ним надо было сражаться вместо Бизона. Вскоре обнаружился секретный код, позволивший выбирать Акуму как обычного бойца. Однако политика открытого консерватизма, проводимая японским подразделением Capcom, породила множество шуток об "Ultra Mega Hyper Maximum Super Extended Street Fighter II Enhanced Turbo Champion Tournament Extra Edition", и о неумении Нишитани считать до трех. А если серьезно, то игра, претерпевавшая с '91 года только косметические изменения, надоела даже ее самым ярым фанатам.

1995

PSX и Saturn поступили в продажу, в то время как дата выхода Nintendo 64 продолжала откладываться. Появление Virtual Boy прошло практически незамеченным, приставка изначально не была принята всерьез ни геймерами, ни производителями игр. "Уличный боец" вновь взлетел на вершины хит-парадов: на этот раз высокой чести удостоилась "Street Fighter Alpha" ("Zero" — Яп.) Alpha вдохнула в серию новую жизнь: весь внешний вид игры был полностью переработан, а так как сюжет являлся развитой преамбулой сюжета SF II, изменился список героев. Появились новые лица, такие как Чарли, Гай, Берди, Содом, Роуз, Адон, принесшие новые стили. Боевая система сохранила super-линейку (на этот раз — трехуровневую), прибавились Alpha Counters, своеобразные контрудары, блок в воздухе. На протяжении всего года все геймеры стояли на ушах по случаю выхода Alpha, а потому аркадный "Street Fighter: the Movie" ("Real Battle on Film" — Яп.), основанный на ужасном фильме с Ван Дамом, собрал гораздо меньше поклонников. Практически это был ремикс "Super Turbo", только с оцифрованной графикой и добавленным героем Савадой. Автоматная игра была добротной, но ее домашние (Saturn и PSX) версии страдали от недостатков анимации, сильной "тормозни" и непонятных купюр: куда-то исчезли комбо с красной тенью и синие тени при Super-движениях.



Street Fighter Alpha

(Saturn)

Актриса Минь-На Вен (Чун Ли) и певица Кейли Миног (Кэмми) на съемках

Street Fighter: the Movie

(PlayStation)

greatdragon.ru

Кадры из фильма "Street Fighter"

Кадры из мультика "Street Fighter II the Animated Movie"

Что до вышеупомянутого фильма, то это кинопроизведение весьма свободно следовало сюжетной линии игр (Далсим, к примеру, был доктором), герои не были похожи не себя, боев было мало, разговоров — много, словом, в фильме "Городской охотник" ("City Hunter") с Джеки Чеком SF был показан гораздо лучше. С другой стороны, все, только что сказанное, ни в коем случае нельзя относить к "Street Fighter II the Animated Movie", отменному полнометражному мультфильму, стоящему в одном ряду с такими шедеврами manga, как Akira или Urotsukidoji (подробнее вы можете прочесть о нем в 28 номере нашего журнала)! Если вам и этого мало, то в США были выпущены саундтреки фильма и мультика, а в Японии — целый роман(!) о Кэмми. "Street Fighter" вновь взобрался на гребень славы.

1996

Наконец-то появилась долгожданная Nintendo 64, от нее бесславно ушли Virtual Boy и Jaguer. Эд Бун и Джон Тобиас затеяли эксперименты с MK 3, явив на свет Ultimate и Trilogy. Посетители аркад, владельцы PSX и Saturn, не успевшие оклематься от замечательной Alpha, а также примкнувшие к ним совсем, получили "Street Fighter Alpha 2", доказавшую, что нет предела совершенствованию. В отличие от первой "Альфы" каждый боец получил свою декорацию, так что их общее число возросло до 18, плюс две скрытых. Глубину боевой системе прибавили Custom Combo, заменившие старые цепочки ударов. В довершение ко всему можно было выбирать "старую" Чун Ли из SSFIITurbo, "злого" Рю и сверхусиленного Акуму. На некоторых бэкграундах красовались герои других капкомовских игр: Майк Хаггер, Коди и Андор из "Final Fight", Деметрий и Фелиция из "DarkStelkers"!

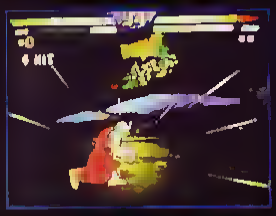
Street Fighter Alpha 2 (PlayStation)

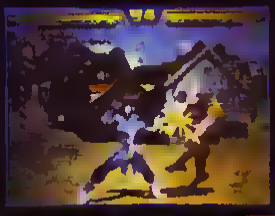
Но Alpha 2 не была единственной игрой в серии, появившейся в этом году. "X-Men vs Street Fighter" объединили две популярных файтинга в один. В свою бытность в Японии наш Duck Wader заигрывался в аркадный "X-Men: Children of the Atom", весьма нестандартную драку от Capcom: тем были двойные прыжки, большой набор суперударов в воздухе, а сами суперудары занимали пол-экрана. Теперь все это слилось с SF II. Играющий выбирал двух героев, и при желании они оба могли одновременно проводить комбинированную спецатаку! "X-Men vs SF" в данный момент транслируют на тридцатидвухбитки... В этом же году появилась запоздалая SF II для GameBoy.

greatdragon.ru

X-Men vs Street Fighter

(Аркада)



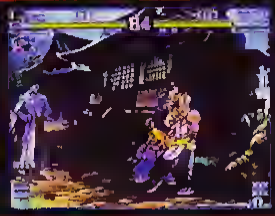


Street Fighter EX

(Аркада)

На заметку:

31 октября 1994 года в Калифорнии состоялся судебный процесс между Capcom и Data East. Менеджеры Capcom утверждали, что в игре "Fighter's History" слишком многие элементы напрямую заимствованы из SF II, и требовали большую сумму в качестве компенсации. Судья Орик принял решение о необоснованности подобных притязаний Capcom, указав на то, что "многие компании специализируются на создании схожих игр, и совпадающие элементы являются лишь признакам принадлежности к определенному игровому классу".



Долгожданный

(Аркада)

1997 И ДАЛЕЕ...

Saturn подключили к Internet, Sony объявила о выпуске апгрейда к PSX, вдвое увеличивающего оперативную память, "Final Fantasy VII" стала лучшей RPG за всю историю видеоигр, а ведь впереди нас еще ждет множество сюрпризов (например, MK 4 и Tekken 3)...

В стане "Стритфайтера" наблюдается большая активность. Акира Нишитани, создавший независимую группу программистов ARIKA, подарил аркадным видеобойцам "Street Fighter EX" ("Gaiden" — Ян.) — новый, на этот раз, "полигонный" взгляд на известных героев. Обещанная PSX-версия должна будет содержать такие изюминки, как Guard Breakers — атаки, пробивающие блоки, Air Juggles — комбо с подкинутым в воздух врагом и Super Cancel Chains — реверсные комбо! В игре точно есть Кен, Рю, Зангиев, Чун Ли, но появились и новички: молодая японка Хокуто; одетый под скелет страшилка Скалломания; каратистка Пуллум Пруна и профессионально машущая кнутом Доктин Дарк; еще двое персонажей пока не запрограммированы.

Из прошлого номера "Великого Дракона" вы, конечно, знаете Главную Новость: Capcom готовит "Street Fighter III New Generation". Оказывается, игра уже близка к реализации, и мы раздобыли кое-какую новую информацию, которая может оказаться вам интересна. Во-первых, точно известно, что третья часть является *продолжением* "Street Fighter II", а не предысторией, как это было с Alpha-мини-серией. Во-вторых, из известных нам героев остались только возмужавшие Рю и Кен. К ним присоединились: Ибуки, девушка-ниндзя (возможно, находящаяся в родстве с Гекн, ниндзя из "Fighting Street"); мальчик-скейтбордист Юнь; Дадли, боксер суаве; Алекс, спецназовец, мне кажется из того же подразделения, где служили Чарли и Гайл; загорелая девушка из джунглей Елеи (ее стиль похож на используемый Чуи Ли); еще один боец школы Шотокан, Шон; робот, буквально напичканный разным оружием (его имя пока неизвестно); и также на этот момент безымянный боец, внешне напоминающий Далсима, но сражающийся по-другому. Ходят слухи о неопределенных переменах в боевой системе, о загадочном "режиме выбора Super-движения" и о таинственной Chi-линейке, при заполнении которой появляется слово STUN... Еще одно: героям доступен двойной прыжок, декорации перемещаются не только по горизонтали, но и по вертикали, а CP-System III, hardware, лежащее в основе игры, позволяет создать 1024 уровня скроллинга фонов и беспрецедентное количество кадров анимации...

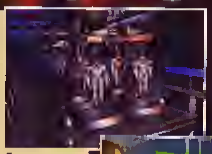
ПОД ЗАВЯЗКУ: "Street Fighter", без сомнения, самый известный файтинг на свете, как и все в этом мире, претерпел значительную эволюцию и продолжает развиваться. "Уличный боец" вышел далеко за рамки игровой индустрии, динамично связав ее с другими формами медиа: кино, печатью и музыкой. "Street Fighter", как и "Mortal Kombat", можно смело назвать *явлением* современной поп-культуры.

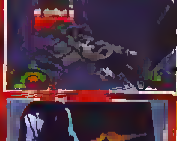
greatdragon.ru

What an unforseen stepback, the Force is strong with Katarn!
Darth Vader

(Непредвиденная неудача! Сила благоволит Катарну)

DARK FORCES





'Темные силы нас злобно гнетут...'. Где-то я это уже слышал... Вот они, "темные силы", лежат передо мной и хитро так поблескивают зловещим, я бы даже сказал темным, цветом. А между тем впечатление двойственное и неоднозначное. Как не крути, кидает в крайности: хорошо-плохо, темно-светло. Хотя нет, насчет "плохо" это я загнул, все как раз получилось очень хорошо. Но все по порядку.

Итак, игру, как я понимаю, ждали и даже очень. И пока в далеком от нас штате Калифорния программисты Lucasarts трудились над переводом DF с персоналок на PSX, все фэны "Звездных войн" и "Темных сил" самозабвенно гоняли на своих приставках "Final Doom" & "Rebel Assault 2". А между тем, Lucasart'овцы, раздираемые работой над "Dark Forces II", "Rebellion", "Shadows of the Empire" и "Tie Fighter vs X-Wing", не торопились с выбросом на прилавки "Темных сил". Принцип "Тише едешь..." здесь не очень подходит и вот почему: игре-то уже без малого два годика. Конечно ни у какого, даже самого ярого противника "Star Wars" язык не повернется сказать "Старье!!!" Однако на носу уже выход DF2, а мы еще даже толком не начали играть в первую часть. Я имею ввиду плейстейшенскую версию.

Но вот пару месяцев назад нам наконец-то дали наложить наши лапы на коробки с надписью Dark Forces/ Playstation custom Edition. И второсортного продукта нам не подсунули (уже хорошо, а то ведь могло получиться как с Ориджиновским "Crusader: No Remorse", где тридцать с небольшим клавиш управления запихнули в четырнадцать кнопок джойстика).

Играется, что называется, "на ура". Графика очень даже ничего, хотя все ждали, что все будет примерно как в "Думе" на Супер Нинтендо. Звуки тоже то, что надо: окрики имперцев типа "Die rebel scum" или "Set blasters on full" не дают вам расслабиться, а бесконечная лазерная канонада заставляет вас действовать на пределе возможного. Ну а музыка... а вот музыка подкачала — на протяжении всей игры ваш слух не будет радовать грамотная оцифрованная симфония (вот она: ложка дегтя); все что нам дали — это синтезированный "Имперский марш" и парочка (между прочим, очень качественных) "вариаций на тему", хотя с другой стороны, это не сильно заметно за общей напряженностью действия.

Итак, вы — храбрый повстанческий агент Кайл Катарн (у Deep Purple есть такая песня — 'Super Trouper', так вот это про вас). Поздравляю, потому что отныне на ваши могучие плечи всем своим мощным грузом начинает давить судьба Повстанческого Альянса и отдельных его членов. Ваша миссия — найти и уничтожить новое секретное имперское оружие — Dark Trooper. Dark Trooper — это сверхсолдат, основная задача которого — уничтожение повстанческого отродья —то есть вас. Не слишком радостное будущее. Ну ничего, у нас найдется, что противопоставить негодяям, помимо весьма нехилых природных качеств (ловкости, силы, меткости и быстрых ног) агент Катарн располагает нехилым арсеналом, состоящим из девяти видов вооружения, не считая **собственных кулаков.** Итак, у вас есть:

Modified Bayar Pistol — дается в начале игры.
Stormtrooper Rifle — отбирается у штурмовиков (гады в белом) или у офицеров (гады в черном).
Imperial Repeater Rifle — находится где-то на четвертом уровне.
Thermal Detonators — термальные детонаторы — рассыпаны щедрой рукой создателей игры по всем уровням.
Jeron Fusion Cutter — нечто, способное стрелять из всех четырех стволов разом, валяется где-то в шахтах Громаса (Gromas Mines).

IM Mine — противопехотная мина. Однако помните, что не вы один заслуженно носите звание великого минера, поэтому как только услышите "Бибип", сразу же уносите ноги, пока их вам не оторвали.

Packered Mortair Gun — ручной миномет. Обитает где-то в районах Robotic Facility.

Stoulker Concussion Rifle — непонятная пушка, которая стреляет чем-то невидимым, и по идее достаточно мощно, но в целом бестолково. Легко конфисковывается у наемника в Нар Шааде.

Assault Cannon — ВЕЩЬ!!! Дестрой — вот девиз этой пушки. Поставляется в комплекте с ракетометом. Но для того, что бы ее заполучить, нужно завалить Dark Trooper'а, а это задача не из легких. Так что держайте!

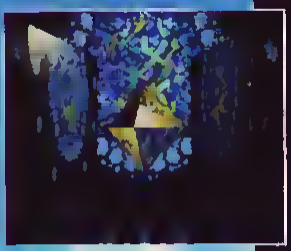
У-ф-ф, с маленькими радостями, кажется, все. Ну а большие радости — это четырнадцать гигантских уровней непрекращающегося экшена. Все разнообразие полей битвы — от Имперской базы, затерянной на просторах заснеженной планеты, и до Имперской столицы — Корусканта. И врагов здесь ой как не мало — пятнадцать штук, как ни как. Здесь вам встретятся и до боли знакомые штурмовики, сверкающие белой броней, у которых всегда можно разжиться патронами для бластера, и дроиды (аж три вида), и различного вида "больное отродье" — наемники Джаббы (чего стоят одни только гаморреанцы, легко орудующие своими вибросекирами), и новые сверхсолдаты империи Dark Troopers. Ну и конечно ваш главный враг (нет, не Вейдер, хуже!) — Darkest Trooper, ожидающий вас в конце игры.

В общем — Сила с нами. Как обычно. Как всегда!

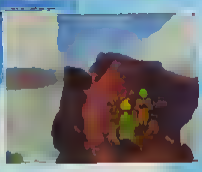
Duck Wader

Графика	3+	Общее впечатление
Звук	3	4
Управление	4	
Увлекательность	4+	

preadragon.ru



Suikoden



Чего PlayStation до некоторых пор сильно не доставало, так это игр в жанре RPG. Еще пару недель назад я, не сомневаясь, назвал бы рай для фанатов ролевушек сеговскую "Saturn", но внезапно ситуация сильно изменилась. На PSX к одиноким Arc the Lad и Beyond the Beyond присоединились Tecmo's Deception, Persona и (ТАДАДАМ!!) замечательный Suikoden фирмы Konami. Несомненно, именно Suikoden является лучшей на сегодня RPG для сонневской 32-битки.

Что же в этой ролевушке такого особенного? Тут сошлись все лучшие черты самых известных представителей жанра. В первую очередь, это, безусловно, сюжет (как любит говорить наш Lord "Sword'n'Spell" Hanta: "сюжет — половина ролевушки").

Действие происходит в сказочном мире Суико. Сеть городов-государств объединена под началом Императора. Вы, сын известного генерала, поступаете на службу в Имперскую Стражу, в то время как отец отправляется в далекий военный поход. Но не все благополучно в этом мире, и вскоре вы замечаете, что есть люди, справедливо недовольные властью Императора. Конечно, это только завязка, за которой последует цепочка захватывающих приключений, битв, любви... В соответствии с древней легендой вы найдете 27 магических Руи, повелевающих силами природы, и даже отстроите свой собственный замок. А основной задачей игры является собрать 108 Звезд Судьбы — то есть присоединить к себе 108 человек, каждый из которых является неповторимой личностью и использует оригинальную тактику боя! Согласитесь, сюжет имеет все признаки настоящей эпической саги.

Боевая система, похоже, подсмотрена в Breath of Fire: она походовая, не активная (то есть враги терпеливо ждут, пока вы изучаете свои атаки), experience копится в прогрессии. Ничего нового, но и ничего плохого — магия красивая, удары смачные, все плавно, быстро — мечта! Помимо боев "партия на партию" вы пройдете через настоящие сражения "армия на армию" и парочку боев "один на один", где правила слегка меняются.

У Suikoden есть все признаки приставочной RPG: приятная графика (при диалогах, кстати, всегда видны лица говорящих, выполненные в стиле классического японского anime), неоригинальная история, неповторимая музыка (на финальной заставке звучит гимн, исполняемый настоящим хором). Игра может заставить вас смеяться и плакать, и уж точно — вы будете играть целые дни и ночи напролет. Не могу сказать, что она лучше, чем Непревзойденная Final Fantasy III (SNES), но Suikoden находится где-то в основании трона FF III, оставляя большинство известных PSX-овских ролевушек глубоко внизу. Но ведь Final Fantasy VII для PlayStation тоже не за горами...

Графика	4	Общее впечатление
Звук	4+	
Управление	4	5
Увлекательность	5	

Агент Купер

greatdragon.ru

NBA JAM: EXTREME

Кто-то любит точные игровые симуляции разных видов спорта, такие, как FIFA Soccer, NHL Hockey или NBA Live. Но есть отдельные личности, предпочитающие реализму игры ее зрелищность, скорость. Если вы принадлежите к данной касте игроков, то NBA JAM —для вас! Эта серия с нами уже четыре года. Сначала были JAM как таковой и NBA JAM: Tournament Edition, затем College Slam и NBA Hangtime, и вот последнее пополнение: Extreme. Попробуем разобраться, в чем же отличие новой игры от Iguana Software от ее старших братьев.

Как ни странно, но отличия не так уж велики и лежат, в основном, в области графики. Просто вариант изометрической перспективы заменен "плавающей камерой", а рисованные спрайты игроков превратились в полигонные модели, при оживлении которых использовалась технология motion capture (кстати, "захватывались движения" одного из настоящих баскетболистов NBA, Джувана Ховарда). Также теперь, если вы закопотите особо удачный dunk, то тут же покажут маленький повторчик, дабы лишний раз потешить ваше самолюбие.

А в остальном это тот же агрессивный баскетбол двое на двое (с возможностью игры для четырех игроков — через адаптер вроде Multitap'а), 29-ю реальными командами по 6 игроков в каждой (на площадку, повторюсь, выходят только двое), с несколькими секретными командами (без них это был бы не JAM. Загляните в "Нет проблем" в этом номере), и с более, чем тридцатью абсолютно невозможными в реальной жизни, но от этого еще более упетными способами забрасывания мяча в корзину.

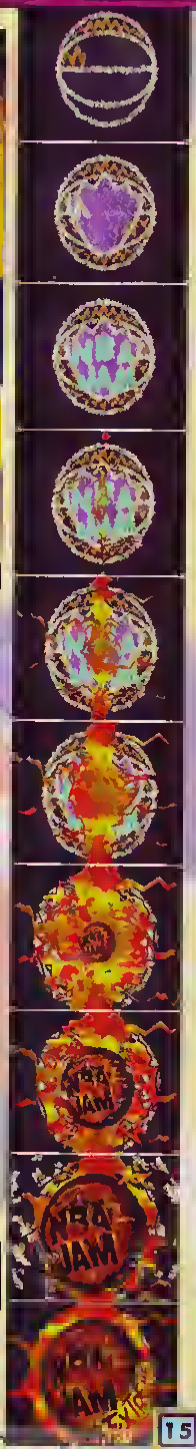
Единственное нововведение в игровом процессе — линейка Extreme, при заполнении которой скорость и маневренность персонажа подскакивают до космических высот.

Популярный комментатор Марв Альберт был привлечен к работе над звуковым сопровождением, и его выкрики типа "Ohmygosh, he's on fire!!!" как нельзя лучше оживляют игру.

Что сильно портит NBA JAM Extreme, так это время загрузки. За тот период, пока на экране светится ненавистное now loading, можно сбегать на кухню и сварганить себе чайку (как однажды подметил Саша "Kick'em" Макаров). В свое время я игрывал в Sim City, так даже там загрузки шли быстрее! Соответственно, если вы человек терпеливый, то вы проведете с Extreme много приятных часов и будете очень довольны, но если полутораминутные loading'и выводят вас из себя, то удовольствие, простите, будет не таким уж экстремальным.

Агент Купер

Графика	4	Общее впечатление
Звук	4	
Управление	3	4
Увлекательность	3	



Soul Edge как игра с реальным шансом вытеснить Tekken 2 с верхушки мировых хит-парадов.

Что же такое Soul Edge? Давайте рассмотрим "за" и "против" и вынесем приговор. Начнем с, пожалуй, с "За".

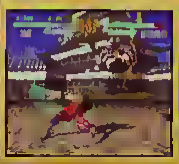
Во-первых, это уникальное ведение боя в действительно трехмерном пространстве, чем-то напомнившее мне старый добрый Samurai Shodown, отчасти из-за того, что у всех персонажей этой игры, а их, к слову, десять, есть свое оружие, а отчасти по причине самого, как я уже сказал, ведения боя.

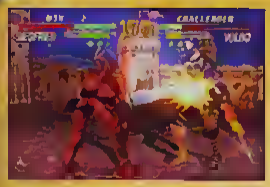
Во-вторых, графика. Она несомненно улучшена по сравнению с Tekken'овской, которая, кстати, нет да нет грешила полигонными глюками.

В-третьих — музыкальное сопровождение, которое отличается высоким качеством и четко соответствует данному герою и данной декорации. То бишь, здесь вы не встретите китайского юношу, лихо отделывающего японского старичка под тяжелый HardCore на фоне Нью-йоркских небоскребов —ведь это абсурд.

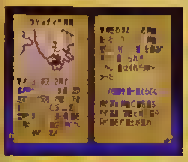
В-четвертых — замечательный подбор персонажей, какой в последнее время трудно найти в файтинге. Это и древний пират, бороздивший на своей галере моря и океаны, держа в покрытых шрамами руках тяжелые абордажные палаши, это и благородный средневековый рыцарь с длинным двуручным мечом, и горец-варвар с огромной секирой, и таинственная представительница искусства ниндзюцу с верной катаной, и наемный убийца — маньяк с трилистными лезвиями в руках, и китайский воин кунг фу с нунчаками, и еще несколько других, не менее яркие персонажей. Согласитесь, не хило!

В-пятых — наряду с обычной возможностью пройти игру, забив всех, включая бос-





са, в Soul Edge есть уникальная возможность прохода игры по другому варианту: вы выбираете понравившегося вам героя и посредством передвижения его по карте через города и государства путешествуете им по миру во имя осуществления конкретной цели, которая стоит перед вашем персонажем. Естественно просто так вас никто через город не пропустит, и вам придется сразиться с посмевшим посягнуть на вашу честь индивидуумом. Причем не все так просто, как кажется на первый взгляд: ведь перед боем вам будет выдана информацию о том, кто ваш противник, каким оружием он владеет и как следует с ним расправиться. Например: убить противника только перекидыванием или ударом в воздухе (при этом другие не будут отнимать у него жизни) или же выбросить гада с поля боя. А может попасться задание и посложнее: сначала выбить из трясущихся рук противника клинок, а потом и зарезать его как ягненка или расправиться с 3-5 противниками на одной жизни (правда, при победе над кем-либо из них вам скупо прибавят сантиметр энергии). Но и это еще не конец, ведь если вы таки победили злодея, то его оружие перекочует в ваши закрома. Далее вы сможете пользоваться им в других боях. За время прохождения, примерно, половины игры в вашем заплечном мешке будет 7-8 видов оружия, которым вы сможете распоряжаться по своему усмотрению.



Кстати, каждое оружие имеет свою характеристику, и вы легко определите, какой меч тяжелее, какой быстрее, а какой наносит максимальный урон противнику, и т.д.

Ну вот, пожалуй, и половина хороших слов, которые я хотел сказать по поводу этой игры, и я думаю, что читатель не обидится, если я не буду затрагивать минусов, ведь их на столько мало, что можно их и не считать.

Итак, приговор! Soul Edge — именно та игра, которую все давно ждали и с удовольствием будут в нее играть. Так что вперед с мечом в руках навстречу новым завоеваниям.

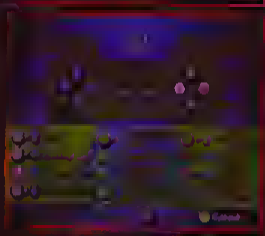
Jason

greatdragon.ru

CRUSADER NO REMORSE

Популярный "писишный" кит наконец-то (через год после появления оригинальной версии) перевели на домашние приставки, в частности, на PlayStation и Saturn. Но, к сожалению, там, где на компьютере была яростная беготня и стрельба, на приставках осталась лишь бесконечная борьба с джойстиком. Сейчас нам доступна PlayStation-версия "Крестоносца", о которой и пойдет рассказ. В будущем Землей правит зловещий Мировой Экономический Консорциум, против которого сражаются всяческие повстанцы. Вы, повстанческий диверсант, замаскированный под Усмирителя (Silencer), местного стража порядка, выполняете различные подрывные задания в тылу врага. На протяжении игры развивается некий сюжет, даже иллюстрированный видеовставками. Но, по правде сказать, единственная цепь, которой они могут служить — так это рассмешить зрителя: мы в школьной самодеятельности играли и то лучше, чем "актеры" из этих самых "сюжетных вкраплений".

Сама игра представляет из себя брожение по нескончаемым коридорам, кишащим какими-то пустыми коробками, разбавленное отстрелом огромного количества врагов (половина их — ничего не подозревающие мирные жители) и щедро сдобренное Переключением Выключателей. О, эти Выключатели... Вам придется изрядно попотеть, решая, какой из Них что врубает, вырубает, опускает, поднимает, открывает, закрывает и взрывает. В Crusader'е нельзя пройти десять сантиметров, не



нажав при этом на какую-нибудь Хитрую Кнопку и не передвинув какой-нибудь Важный Шпингалет.

Но главным вашим противником в решении подобных загадок будет... джойстик! Усмиритель, даром что похож на человека, а управляется посложнее реактивного самолета. В его арсенале добрых два десятка разных движений, и если на PC у вас в распоряжении был почти половина клавиатуры, то тут — всего 10 кнопок джойстика, куда вбито столько управляющих комбинаций, что голова кругом идет.

Да плюс к этому вы видите все происходящее в ужасной перспективе "три четверти", запутывающей вас еще больше. При одном взгляде на Усмиритель, пьяно шатающегося по кривым изометрическим лабиринтам, вас самого начинает мутить. Игра приедается где-то после третьей миссии (а всего их 15). Если сначала еще как-то веселят громкие взрывы, облака дыма и обильно проливающаяся кровь, то затем все сливается в большое серое пятно и остается только брожение в четырех стенах с переключением кнопок и рычажков, а это скучнее, чем субботняя ночь, проведенная дома с родителями.

Вглядитесь в эти лица... Они принадлежат нашему начальству

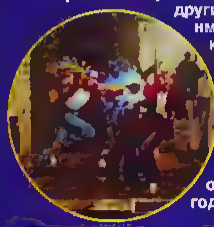
Графика	3	Общее впечатление
Звук	3	
Управление	2	3
Увлекательность	2	

Агент Купер

greatdragon.ru

The King of Fighters 95

Как вы считаете, кто сильнее, слон или кит? Ответа на этот вопрос не существует, поскольку в природе этим животным никогда не суждено встретиться и сравнить свои физические способности. Это общеизвестный факт. Но такими или подобными вопросами всегда задавались и задаются все любители файтингов. Конечно, не про слона и кита, а про героев игр, но суть в, общем, та же. Кто лучше – Терри Богард из Fatal Fury или Роберт Гарсия из Art of Fighting'а? Или кто победит, если встретятся Май Ширануи и Ери Саказаки? До недавнего времени можно было лишь впустую сотрясать воздух, доказывая преимущества или недостатки того или иного бойца, ведь все они находились в разных играх, и сравнить их боевые качества было невозможно. Хотя кто сказал слово "невозможно"? Забудьте! Нет такого слова для программистов фирмы SNK. И в конце 1994 года они выпускают игру под названием "The King of Fighters 94", ставшую продолжением сюжетной линии игр серии Fatal Fury, поскольку в рамках именно этой игры проходит международный чемпионат за звание "Короля Бойцов". Но теперь, помимо героев Fatal Fury, в чемпионате могут принимать участие многие герои из других историй, созданных фирмой SNK. Наконец-то все любители файтингов смогли получить конкретный ответ, кто же все-таки сильнее – "слон" или "кит".



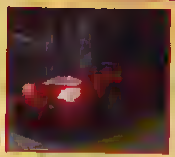
В конце 1995 года отчет за прошедший год из игровых автоматах и приставке Neo-Geo выходит The King of Fighters 95, а в 96-ом году его переводят на Playstation. Теперь власть над турниром после свержения Вольфганга Краузера во втором Fatal Fury захватил некий Омега Ругал, слишком похожий на Краузера, чтобы не приходиться ему никаким родственником. Теперь он и его гранд-мастер Сэйсио Кусанаги также являются скрытыми персонажами игры. Кстати, о том, как их можно задействовать, вы можете узнать из рубрики "Нет проблем" (см. №31).

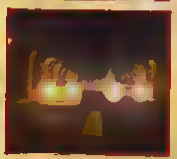
Сама же игра построена аналогично командным соревнованиям в Fatal Fury. То есть члены вашей команды поочередно сражаются с членами команды противника. А команды, на ваш выбор, самые разные. Команда Fatal Fury состоит из Терри Богарда, Энди Богарда и их неразлучного друга Джо Хигаши. Другой герой Fatal Fury, корейский боец Ким, создал оригинальную команду из своих земляков, до этого еще ни разу не встречавшихся в других файтингах. Art of Fighting представляют Рио и Такума Саказаки с Робертом Гарсией, о приключениях которых мы рассказали в комиксе в №№ 26-27 "Великого Дракона". Не забыли создатели игры и об их сестре Ери Саказаки, собравшей свою чисто женскую команду, в которую вошли Май Ширануи из Fatal Fury и Кинг из Art of Fighting. Среди других бойцов весьма интересна команда, представляющая американские вооруженные силы. Это два новобранца Ральф и Кларк и их инструктор Хейден. Помимо всех этих команд, уже принимавших участие в чемпионате за звание King of Fighter 94, в 95-ом появилась новая команда с гранд-мастером первого Fatal Fury – Билли Кейном и ниндзя из второго Art of Fighting'а – Еджи Кисараги.

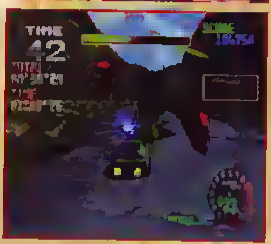
Другим нововведением KoF 95 является возможность самому комплектовать свою команду. То есть теперь вы можете собрать полюбившихся вам героев разных игр в одну, лично вашу команду, однако в этом варианте вам не стоит рассчитывать на заставочный мультфильм, поскольку они написаны только для заранее составленных команд.

Ну а что, как говорят у нас в журнале, "день грядущий нам готовит"? Конечно же King of Fighters 96! Он уже вышел на автоматах в Японии, а значит вскоре появится и у нас. Пока известно о нем не много, но мы точно знаем, что в нем будет новая команда, в которой собраны практически все главные злодеи игр от SNK: Гиз Ховард и Вольфганг Краузер из Fatal Fury и мистер Бнг из Art of Fighting. Известно также, что у армейской команды поменялся инструктор – теперь это милая, хрупкая на вид девушка. Говорят, что программисты SNK хотят поместить в игру персонажей из Samurai Shodown, но пока это только ничем не подтвержденные слухи. Одно мы знаем твердо и точно – фирма SNK, ни разу еще не разочаровавшая своих поклонников, выпустит отличную увлекательную игру – достойное продолжение серии The King of Fighters!

The Kings of Video Fighters Александр Макаров и Артем Сафарбеков







Как-то вечером некий человек, назвавшийся Керикoм, зашел в мою обитель и быстро так, ненавязчиво, сунул мне в руку диск с машинками на обложке, одновременно с этим пробурчав что-то вроде "Обязательно понравится" Удивленно хмыкнув, редко мне когда нравились гонки, я вяло побрел к приставке и, включив ее, был приятно удивлен увиденным

Первым впечатлением от первых минут первого уровня был до-о-олгий кайф и желание побыстрей получить права, сесть в машину и поездить ло городу со скоростью около 300 км/ч А если серьезно, то это, на мой взгляд, та игра, которая несомненно заинтересует вас, по крайней мере на время, требующееся на ее прохождение В ней, то есть в этой игре, есть все, что пожелаете Хотите сумасшедших скоростей и бешенных поворотов — Пожалуйста!!! Может быть одним ударом вы желаете смести со своего пути чайника, изрядно вам надоевшего — Пожалуйста!!! Или не прочь помериться в скорости ловкости и силе с крутым противником — боссом — Пожалуйста!!! Хотите покатвться нв автомате или сами пощелкать скорости — Пожалуйста!!! Посшибать ограничители и всякую другую гадость — Пожалуйста, и еще столько же всяких "пожалуйста" вы найдете в действительно стоящей вашего внимания игрушке Ray Tracers!

Не беспокойтесь и на тему гвфического с музыкальным сопровождением Оно на должном уровне и только прекрасит ваше участие в гонках на запредельной скорости с непрекращающейся борьбой за победу

Скажу сразу — на уровне сложности не менее Normal победителей ждут красивейшие по графическому исполнению и прикольные заставки на каждого из четырех героев Кстати, еще один приятный момент, упущенный мною ранее. вы можете выбрвть четырех рвзных гонщиков, естественно на разных машинах с различными техническими данными

А в общем и целом — Вперед!!! Газ в пол, слейтесь со своей машиной и, подавив в себе страх, неуверенность, сдавливающее и одновременно леденящее все внутри гадкое чувство маленького человека, нерешительного, рефлексирующего интеллигентика, научите вашего противника увважать вас и признать победителем. У-у-уф, ладно, хватит, пора поостыть и в Тетрис поиграть

Графика	5	Общее впечатление
Звук	4	
Управление	5	5
Увлекательность	5	

Jason

P S. Кстати, Керику я весьм благодарен

PlayStation

Анонсы

Обзор составлен Агентом Купером. Рейтинги отражают его точку зрения

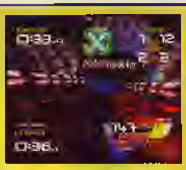
Project: Horned Owl (Alfa System)

Хорошая, но достаточно однообразная стрелялка, прекрасно разбавленная мультзаставками японского аниматора Масамуне Широ, автора нашумевшей "Танковой полиции". Сюжет предельно прост: спецподразделение полицейских в робокостюмах сбрасывается на улицы Токио, где хозяйничают боевики преступной корпорации Metalica (с одной буквой "l"). Берите в руки световой пистолет, джойстик или мышь и вперед — как я уже замечал, японцы знают толк в shoot'em up'ах!

Графика	4	Общее впечатление: 4
Звук	3	
Управление	4	
Увлекательность	4	

Wipeout XL (Psygnosis)

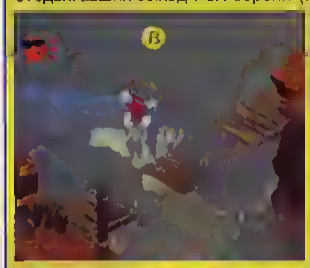
Космическая скорость — главное в этой игре. Также, как и реализм. Если бы гоночные сани будущего, на которых вы носитесь в "Экселе", существовали в наши дни, то они бы вели себя точно, как в игре. Заезды проходят на восьми футуристичных трассах, с использованием оружия и при таких ускорениях, что вы просто удивитесь, как быстро Playstation может просчитывать буквально свистящий вокруг вас полигонный пейзаж! Игра намного динамичнее первого Wipeout, где сани сбрасывали всю скорость от одного удара о бортик трассы — тут ваш аппарат при ударе взметнет тучу искр и помчится дальше, лишь слегка замедлившись. Добавьте к этому отличный техно-саундтрек от Prodigy и Future Sound of London, и мы получаем лучшие гонки 1996 года, не побоюсь сказать, круче, чем Formula 1 и Ridge Racer Revolution!

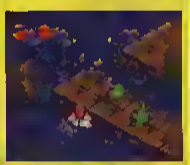


Графика	5	Общее впечатление: 4+
Звук	5	
Управление	5	
Увлекательность	4	

Cool Spot Goes to Hollywood (Virgin)

Помните прошлогоднюю мегадрайвную игру с отвратительным трехмерным управлением? Все это вернулось на PSX. Больше этапов, врагов, приколов, хорошей музыки — и злости на программистов. Именно злость испытываешь, погибая буквально на каждом шагу от недоработанного управления. Неужели холодная встреча 16-битной реализации ничему не научила ребят из Virgin, постоянно отодвигавших выход PSX-версии (мы писали о ней аж в номере 24)? Единственное, из-за чего [illegible] ГА эту игру, это отличные заставки.





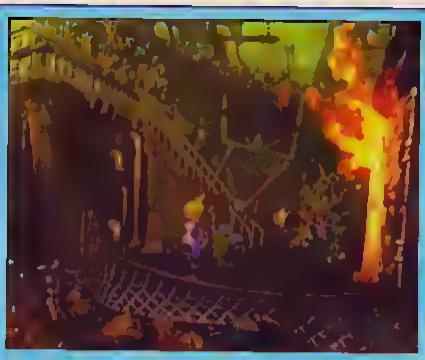
Графика	5	Общее впечатление: 3
Звук	4	
Управление	1	
Увлекательность	2	

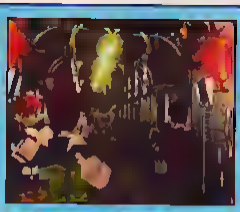
Revelations Series: Persona (ATLUS)

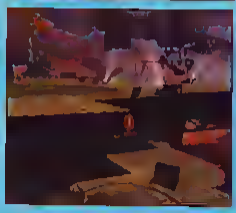
32-битное RPG-продолжение совсем неизвестной у нас японской серии игр "Мегами Тенсеи", не выпускавшихся на Западе из-за показанного в них культа Сатаны. Медленно развивающийся сюжет, слишком частые бои и слишком длинные боевые заклинания — все это отнимает баллы в категории "Увлекательность". Игра для очень терпеливых ролевиков, Persona вряд ли составит сильную конкуренцию как только что появившейся на Российском рынке Final Fantasy VII, так и Suikoden (обе рассмотрены в этом номере). Интересное включение трехмерной графики, тем не менее.

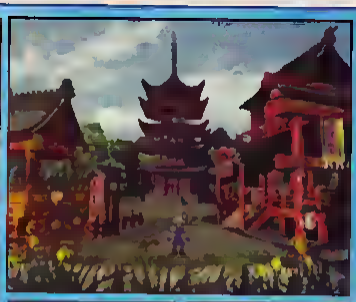
Графика	3+	Общее впечатление: 4
Звук	4	
Управление	3	
Увлекательность	3	

greatdragon.ru





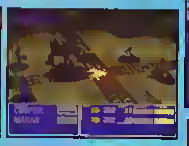


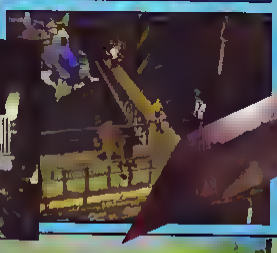


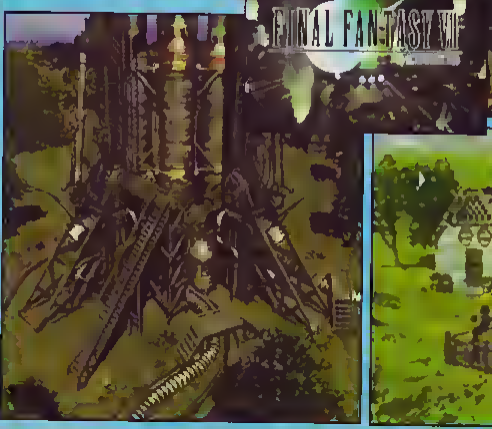
Final Fantasy VII (Squaresoft of Japan)

Итак, то, о чем мечтали пролетарии всех стран свершилось в Москве появилась "Final Fantasy VII"! Правда, на японском, но это не беда. И после долгих четырех лет ожидания можно наконец насладиться плодами усилий полутора сотен разработчиков из легендарной SquareSoft. От этой игры ждали многого, и не ошиблись: она действительно безумно хороша! Смешанная графика — на невероятного качества "силиконовых" бэкграундах бродят полигонные герои с кучей анимации. Замечательная музыка — автор муз. оформления всей серии "FF" Нобуо Уемацу (Nobuo Uematsu) создал больше сотни классных мелодий. Сюжетная завязка такова. Главный герой, Клауд, в составе некой подпольной повстанческой организации "Авалanж" борется с корпорацией "Шин-Ра", контролирующей все энергетические запасы планеты. И первым его заданием был подрыв генератора "Макаро", медленно убивающего родной мир членов "Авалanжа". Всех авторов теракта объявили вне закона, и судьба Клауда навечно связалась с членами "Авалanжа". Вот отсюда и начинаются все приключения, растягивающиеся на ТРИ компакт-диска. О длине игры можно сказать, что мы совместными усилиями играли тридцать часов и даже не слезли с первого диска. Ну и общее впечатление нашей редакции: грандиозно! Ждите версии на английском языке и ее описания в грядущих журналах "Великий Дракон"!

От лица всех RPGшников редакции — Lord Hanta

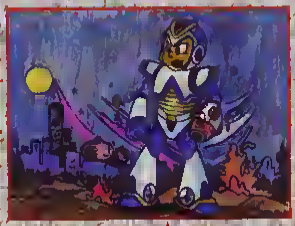




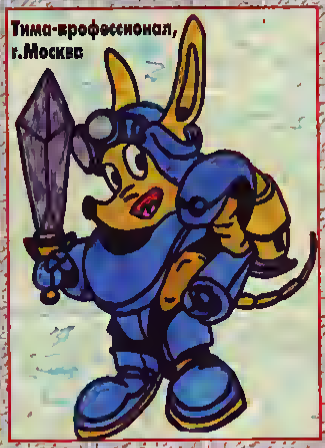


greatdragon.ru

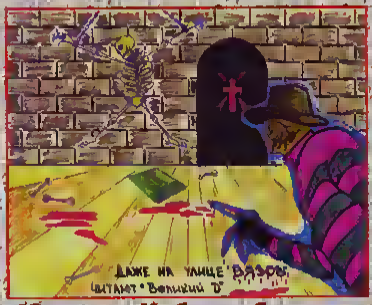
Кабал, г.Москва



Деев Михаил, г.Москва



Тима-профессионал, г.Москва



Юмарист-Кабал, г.Саратов

Nyankies, Москва

SPY the killer, г.Москва

Саша Васильев, г.Москва

Кондарева Дарья, пас. Протва

Гвоздёв Артём, г.Шахтинск

Касьянов Игарь, г. Сосногорск

Иванова Анастасия, г.Москва

Бонгард Ася, г.Хайфа Израиль

Bloodshed Mik г.Новосибирс

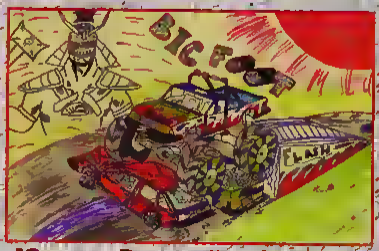
greatdragon.ru

Коморкин Саша, г.Н.Новгород

M.Mouse & Captain Megadrive, г.Москва

Быстров Евгений, г.Тольятти

S.Boss, г.Москва

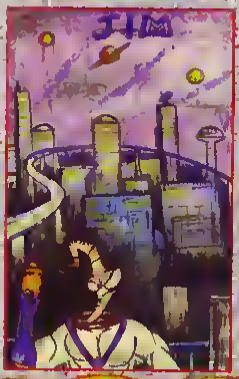


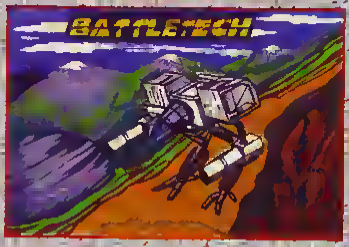
Юрасов Виталий, г.Сасово-2

Лубенский Родион, г.Москва

Лапиков Ивон, г.Москва

Аршавский Артём, г.Новосибирск





Володёйков Максим, г.Москва

КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

greatdragon.ru

МИРЫ БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ

БУДУЩЕЕ, КОТОРОГО НЕ БУДЕТ.
НО ЭТО БУДУЩЕЕ УЖЕ
НАСТУПИЛО!

act
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Москва,
Издательство АСТ,
Каретный ряд 5/10,
тел. 299-65-84;
Звёздный бульвар, 21,
тел. 215-16-01, 215-01-01

greatdragon.ru

Ranma 1/2

Будучи старым поклонником японских мультфильмов, комиксов и видеоигр я давно мечтал раздобыть игру по мотивам любого популярного в Японии сериала. И благодаря Митинскому радиорынку мечта сбылась — в моих руках картридж с игрой "Ranma 1/2", основанный на манга-серии художника Румико Такахеши.

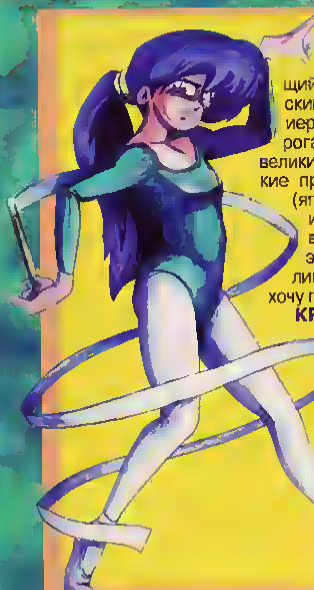
Поясню причину своей радости — "1/2" это культовый японский сериал про учеников одной средней школы в Токио. Популярным он стал из-за жутко оригинального сюжета (кто не согласен, пусть кинет камень, но учтите — можете попасть в Суслова). В столице Японии жил, учился и пока не работал школьник Ранма Саотомэ (Ranma Saotome). Обычный такой школьник, с одной лишь особенностью — если облить его холодной водой, то парень на глазах превращался в... девушку!!! Обратный процесс происходил при подаче на кожу кипятка. Трансвестит, получается. Но самое интересное, что облик всех знакомых, одноклассников и даже родителей Ранмы ТОЖЕ зависел от сантехнических причуд! Веселая, наверное, у них компания была...

Учился, значит, Ранма в своей транвеститской школе, и вдруг возник у него кризис — бывший "лучший друг" Риога Хибики (Ryohga Hibiki) вознамерился увести любимую девушку Акейн (Akane Tendo). Обиделся Саотомэ, позвал друзей и решил кулаками отбить у Риоги почки, печень и охоту за чужими бабами увиваться. На самом деле в основу игры взята лишь одна книжка комикса, а во всем сериале сюжет необычайно разветвлен и запутан, одних только постоянных персонажей там полсотни (по части героев фантазия Такахеши явно бьет все "Просто Марии" и "Рабыни Изауры"). И это при том, что "Ranma 1/2" — файтинг. Сделанный в лучших японских традициях, но в основном только для фанатов оригинального комикса. Другими словами — ценность "1/2" как самостоятельного файтинга колеблется между 3+ и 3. И я с большим скрипом могу порекомендовать эту игру простым фэнам "MK" и "SF" — в "Ranma" надо играть не спеша, наслаждаясь любимыми героями и знакомыми мелочами.

Ну как? А-у-у-у! Остался кто-нибудь после устрашающих строк выше? Для этих храбрецов я продолжу описание.

В самом что ни на есть начальном меню есть три альтернативы (все, бегу делать харакири): правый иероглиф означает "Options" (можете туда не лазить — игра элементарно проходится на "Normal", об "Easy" я вообще молчу, а вот "Hard" и выше я одолеть не смог), левый — "Versus" (тут все понятно), а центральный — основная сюжетная игра, или по-заморски — "Story Mode".

greatdragon

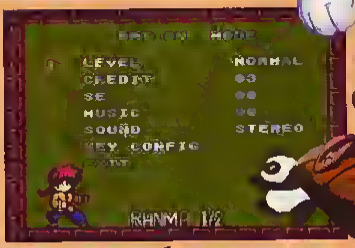


Однажды Агент Купер сказал "Английский — язык геймеров" Тут он, конечно, прав, но не совсем Настоящий язык геймерского общества —японский! Только человек, разбирающийся в иероглифах и знающий отличия между Хироганой и Катаканой, может считать себя великим игроком Вы только подумайте, какие преимущества дает знание "нихон-го" (японского языка, по-нашему) — столько игр откроют свои секреты для счастливых людей, им овладевших! Сам я, увы, этим замечательным языком не владею, лишь знаю обрывочные фразы и слова, но хочу поделиться хоть этим знанием Итак,

КРАТКИЙ СЛОВАРИК ЯПОНСКОГО, ИЛИ "СИНДЗИНОМ МОЖЕШЬ ТЫ НЕ БЫТЬ, НО ЭТО ВЫУЧИТЬ ОБЯЗАН!!!"

Добрый день — Конничива
Пожалуйста — Дозо
Доброе утро — Охайо
Я не говорю по-японски — Ваташи ва нихон-го о ханашитасэн
Игра — шиайа
Самолет — хикоки
Драка — кэнка
Год — нэн
Победа — сери

Именно его и следует проходить, если хотите увидеть довольно привлекательную заставку Для этого надо выбрать одного из... двух героев (не отчаивайтесь — здесь есть один секретик, но о нем — в конце статьи) — Ранмы женского или мужеского полу, и последовательно перебить шесть соперников, последним из которых будет подлый бабник Риога.



Система боя в "1/2" не сильно отличается от хотя бы "Street Fighter" (согласитесь, в этой области придумать что-то супер новое уже очень трудно). Основные отличия — меньшая скорость, более сложное управление, ужасная "падучесть" героев — они валятся после двух-трех хороших оплеух Также напрочь отсутствует время (странно, не правда ли?) В перерыве между боями можно отдохнуть душой и телом в одном из двух бонусов В первом надо за отведенное время десять раз ударить забавное существо по имени Happy, а во втором — отбить все предметы, метаемые Colon'ом После этого придется вернуться к избиванию противников, чтобы в конечной заставке вам объяснили бить друзей ногами по печени нехорошо! И это — мысль дня

Lord "Ryu-Sei" Hanta

УПРАВЛЕНИЕ

L или R — блок
Y — удар рукой
B — удар ногой
X — прыжок
A — Super
Y + B — Special

Оригинальное название игры, "Ranma Nibunnoichi" переводится легко. Ranma — имя главного героя, Ni — число два, Bun — часть, дробь, No — можно перевести как "от", Ichi — число один. Вместе же "Нибанноичи" значит — 1/2!

PS. Как обещал — секретик (даже два)
1 "Выбор любого героя" — на экране выбора персонажа зажмите L + R (шифты) и стрелочками выберите любого бойца из восьми.
2 "Секретные игроки выбор бэкграунда" — ПЕРЕД выбором игроков в "Versus" зажмите L + R Можете играть за хозяев бонусов Хэппи и Колона

greatdragon.ru

ВСЕ ПЕРСОНАЖИ В "Ranma 1/2"

Примечание. Переводы с японского спец. приемов я делал самолично, поэтому на кучу ошибок не обижайтесь!

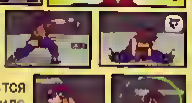
Ronma Saatome/Male
Ранма Саатомэ/Мужик

Как вы, наверное, поняли, Ранма — главный герой игры. Кроме своих превращений известен также большой нелюбовью к кошкам. Влюблен в Акейн Тэндо (дочку учителя боевых искусств), но боится в этом признаться. По боевым характеристикам сильнее, чем своя женская реинкарнация — хотя бы по силе бросков.

Special: Хирю Шотэн Ха ("победное восхождение Летающего Дракона")
Super: Хирю Корин Дан ("дыхание Летающего Дракона")
У несколько раз: Тэншин Амагури Кен ("Имперский пробивной Кулак")

Ranma Saatame/Female
Ранма Саатамэ/Девица

С годами наш герой привык к своему перевоплощению и даже научился использовать преимущества женского тела. И не надо похабностей! Дерется девушка в стиле "все-что-угодно-лишь-бы-сработало" (Anything Goes Martial Arts). Но простите за каламбур, часто не срабатывает броски, например. Хотя движется Ранма/девица немного побыстрее оригинала, драться ею некруто.



ВСЕ ПРИЕМЫ ПО ИСПОЛНЕНИЮ ИДЕНТИЧНЫ RANMA/MALE

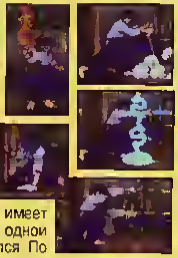
Genma Saatame
Генмо Саатамэ

Любящий папашка Ранмы, старый, лысый и в очках. Несмотря на это, с успехом использует технику классического каратэ. Под струей холодной воды мутирует в здоровую наглую панду, и из-за комплекса перед лысиной остается в этом облике гораздо дольше, чем в человеческом. Один из лучших бойцов в игре — медленный, но верный.

Special: Моко Ракучи Сэи ("Дух свирепого тигра")
Super: файерболл

Tatewaki Kunah
Татэваки Куна

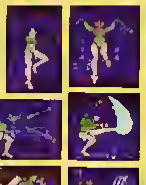
Капитан школьной команды кэндоистов (Кеп-Do, Путь Меча японское фехтование), по прозвищу "гром Фуринкана" (Furinkan — школа, где обучаются Ранма и Со). Сердечный страдалец — влюблен во всех девок в классе (Ранма, Акейн, Марико), но не получает взаимности. Похоже, не имеет "второго Я" — ни в одной серии не превращался. По боевой мощи силен немерено — с ним можно повоевать только персонажем, имеющим файерболлы. Слабости — тормозит и не может бросать противника.



Special: удар мечом об пол
Super: "Меч-Молния".

Kadachi Kunah
Кадачи Куно

Сестричка Татэваки, миниатюрная поклонница гимнастики и Ранмы/парня. В своей школе получила кличку "Черная Роза", за ревность и любовь к наркотикам и ядам (а вернее, за их воздействие на окружающих). Но несмотря на арсенал приемов, Кодачи не сильный противник — силы ей ОЧЕНЬ не хватает. Кстати, имя Кодачи мне напомнило "Но-Дачи" — двуручный японский меч для полевого боя. А вам напомнило? Нет? Ну и слава богу!



Special: "Водопад Черных Роз"
Super: непонятный удар в прыжке
Вниз, вверх, Y: гимнастическая ленточка
Y несколько раз: серийный удар гм-м-м, кеглями

Kahchoh — Кочо

Абсолютно неизвестный мне персонаж, история которого покрыта мраком. Несмотря на имя, далеко не грузин, а, напротив, американец, отдыхающий на Багамах в обнимку с любимым скейтбордом. В бою необычайно подл и коварен — использует огородные секаторы, огнеметы и оросители. Зато не может бить ногами в прыжке. Не слабый боец, но на любителя.

Special: нету
Super: "Ананасная Бомба".
Y несколько раз: вертит руками
В прыжке назад, A: запуск рака

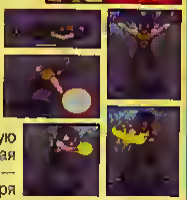
Shampaa — Шампунь

Шампунь родом из китайской матриархальной деревеньки, где действует закон: если молодой незнакомец победит в бою деревенскую дивчину, то берет ее в жены. А Ранма, видите ли, не пожелал. И вот теперь Шампунь по всему свету преследует Ранму, победившего ее в схватке. От холодной воды превращается в кошку. В драке девушка смотрится весьма недурно (с детства уважаю настоящее у-шу), но недостает в ее арсенале файерболлов.

Special: тарэнная атака колотушками
Super: круговой удар мечом

Ryahga Hibiki
Рнога Хибнкн

Он подружился с Ранмой еще в первом классе, но со временем стал его злейшим соперником. Бывает. При попадании в прорубь превращается в маленькую черную свинью. Главная слабость Хибики — мгновенная потеря ориентации, из-за чего его детство было трагическим (блуждал в трех соснах). Сбалансированный персонаж, сильный и быстрый, даром что босс.



Special: Бакусай Тен Кецу ("Взрывающаяся Точка")
Super: Шишо Хоко Дан ("Файерболл Рычащего Льва")
Y несколько раз: удар электричеством

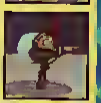
Happy — Хэппн

Один из второстепенных героев сериала, хозяин первого бонуса. По виду напоминает сильно усохшего в росте лилипута, а лицо у него как у одного моего знакомого декана. Несмотря на неплохие спец. приемы, шансов в бою у Хэппи немного — руки и ноги его абсолютно бесполезны. Игру пройти им нельзя, а поприкалываться в Дуэли можно от души, чем я долгое время и занимался.

Special: "Дух Тунг Фу Руя"
Super: осветительнвя тыква.

Calon — Калан

Флегматичный японский домовой с большой ложкой (или ложка с маленьким домовым...). Обитатель второго бонуса, с таинственной историей. Несмотря на довольно маленькую скорость дерется неплохо, отчасти благодаря ложке. Очень забавно смотреть на бой Колона с Хэппи — тот бегает под ногами, а вы его по голове, по голове!



Special: вызов камнепада
Super: энергетический поток

greatdragon.ru

JAPANIMATION вчера, сегодня, завтра...

Я вообще-то редко смотрю наше TV, но в выходные с утра всегда торчу у телевизора — показывают "Sailor Moon". Да-да, и не смейтесь — у нас в редакции много фанатов этого сериала: я, Duck Wader, Агент Купер, Polymorph Sauronovich. Дело в том, что мы все большие поклонники японских мультфильмов и комиксов.

ЛИНГВИСТИЧЕСКАЯ СПРАВКА:

Манга (смешная картинка, карикатура) — общее название стиля комиксов, картинок, придуманное рисовальщиком Хокусаем. 漫画

Japanimation (джапанимэйшн, манга-эйга или просто — джап) — европейский термин, обозначающий японские мультфильмы. 漫画映画

Манга, в свое время бывшая дурашливым развлечением художников, сейчас потеснила (мягко сказано...) традиционную школу рисования, став неотъемлемой частью современной японской культуры. Сегодня это целая индустрия со своими законами, королями, многомиллионным оборотом и главное — сотнями тысяч поклонников.

В развитии манги выделяются три периода:

1. До 50-го года. Об этом периоде я ничего не знаю, так как если что-то в те годы и делалось, то достать это сейчас невозможно. Так сказать, темные годы.

2. Между 50-70-м годами. Золотой век Japanimation. В те годы делались такие шедевры, как "Goldorak" (у нас он шел под именем "Грендайзер"), "Ultraman" и т.д.

3. 70-е годы и до наших дней. Еще более золотое время. "Macross" (у нас — "Роботек"), "Akira", "Devil Man", "Tenchi Moyo", "Moldiver" —глаза разбегаются от количества классных сериалов. Стандарты качества поднялись до 24 и выше кадров в секунду (круче, чем у Диснея) и миллионов цветов.

Чем же отличается манга от обычных евро-американских мультфильмов и комиксов. Во-первых — лица и фигуры. Японские художники не стремятся к точному повторению человеческой физики. Еще в начале 50-х они установили некий стандарт: огромные глаза (между прочим, это пришло в мангу от... диснеевского Микки Мауса), необычная пластика тела (из-за этого Japanimation часто называют Super-Deformed). Также более-менее современный джап можно отличить и по ужасно длинным диалогам. Этим режиссеры хотят придать своим детищам статус серьезного кинофильма, подчас забывая, что лица живых актеров отражают гораздо больше эмоций, чем "маски" их рисованных "коллег".

Среди множества замечательных мангоских художников я особо люблю четырех (в частности и за сотрудничество с производителями видеоигр):

Масамуне Широ (Masamune Shirow) — создатель киберпанковских фильмов "Appleseed", "Ghost in The Shell", сериала "New Dominion" (у нас часто встречается на видеокассетах под лэйблом "Танковая Полиция"). Самолично делал мультипликационные заставки к игре для PlayStation "Horned Owl" (понятное дело, игрушку стоит купить даже ради этого).

Румико Такахеши (Rumiko Takaheshi) — автор целого эпического мира "Rumik World", состоящего из кучи серий. Сделал сериалы "Ranma 1/2", "Mans Wondergirl" и кучу отдельных класснейших фильмов типа "Wind of Amnesia" или "Mermaid Forest". Злой гений видеоигр: в свое время долго-о-о запрещал перевод файтингов "Ранма" в Америку и Европу. Но потом сдался.

Акира Торияма (Akira Toriyama) — самый известный среди геймеров манга-художник. Владелец "Bird Studio" и автор гипер-популярной серии "Dragon Ball Z" — за это удостоившийся статуса "живой легенды". С начала карьеры работал на фирму "Enix" и в одиночку придумал всех персонажей культовой серии RPGшек "Dragon Quest". Потом перешел в "Square Soft" и продолжил ударный труд именно на "его совести" персонажи к "Chrono Trigger" (SNES) и "Tobal №1" (PSX).

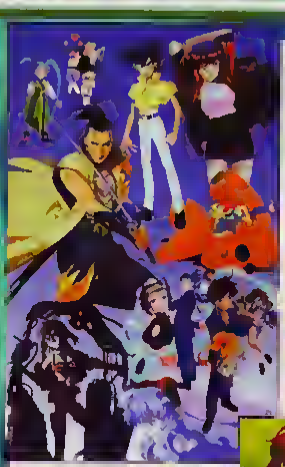
Однако за пределами Японии безумная популярность манги заметно сходит на нет. Даже в Англии и Франции, где недавно прошел бум Japanimation, найти его на экране местного TV практически невозможно (кто не верит, посмотрите сетку программ "Cartoon Network"), только на дорогостоящих кассетах.

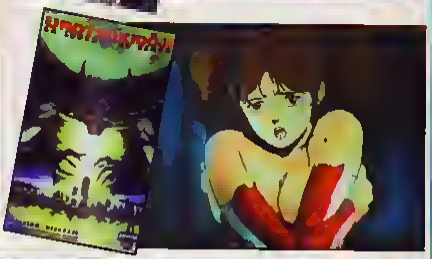
Причины этого просты и прозаичны. Во-первых, непререкаемая популярность мультиков студии Диснея, а во-вторых (и в гораздо большей степени), супер-жестокость и гипер-сексуальность современной манги. А это, в свою очередь, объясняется своеобразным подходом японцев к воспитанию детей. Они считают, что чем БОЛЬШЕ ребенок видит на экране сцен насилия и растления, тем МЕНЬШЕ ему захочется претворять увиденное в жизни. Перевожу на русский: если школьник Петя посмотрит мультфильм, где инопланетный монстр насилует и убивает девушку, похожую на его одноклассницу Варю, то ему вряд ли захочется завтра в школе тащить Варю под парту и бить ее скамейкой. И хотя мне лично такая система (не в смысле Варю под парту...) кажется разумной многие ортодоксально настроенные родители не желают видеть своих милых чад у экрана, исполосованного струями крови. И именно из-за этого полки с новой японской продукцией пылятся, а стеллажи с мега-наивной "Покахонтас" облеплены покупателями как мухами. Что ж, людям нравится верить в красивые сказки.

Однако вернемся от психологии к играм. Как и следовало ожидать, манга очень быстро поняла пользу от подрастающей видео-индустрии, и вскоре самые удачные мультфильмы стали переноситься в электронный формат. В свою очередь, появились сериалы о похождениях героев "Fatal Fury" и "Samurai Shodown". И с каждым годом это сотрудничество становится все крепче и крепче.

Россиянам в отношении Japanimation повезло больше, чем европейцам. Вот уже более пяти лет канал 2x2 показывает японские мультфильмы. И хотя были откровенно дешевые сериалы — типа "Джет Марс", "Лулу — Ангел Цветов" и т.п., действительно классных вещей было гораздо больше — "Macron-1", "Voltron", "Saber Rider", "Robotech" и сейчас вот "Sailor Moon".

А с рынком видеокассет ситуация противоположная — найти нужный фильм очень трудно, да и выбор у жутко скуден. Еще совсем недавно одиночные серии мультиков пускали в паре с дешевыми фильмами, и приходилось покупать всю кассету ради часа удовольствия. Правда сейчас, когда полки видео-салонов заполнились лицензионными кассетами, найти что-то стало еще труднее после двух часов поиска на "Горбушке" я раздобыл лишь две "родные" кассеты — "Чужой Странник" (хороший фильм, но цензура все портит) и "Легенда о Хокусае" (непонятно что, плюс довольно старое). А в свое время я, благодаря родным пиратам, посмотрел и кучу серий "Танковой Полиции", и легендарный "Urotsukidoji", и даже "Macross Plus" (довольно бездарное продолжение всеми любимого "Роботека"), и еще пару десятков известных и не очень фильмов.





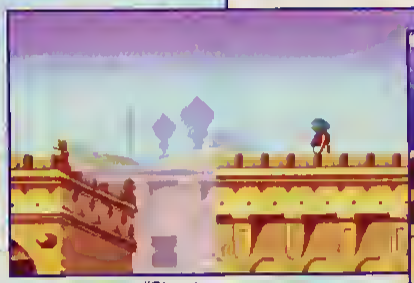
Но несмотря на достаточно плохие условия для развития Japanimation в России, остается надежда, что когда-нибудь придут благословенные времена, прилавки заполнятся комиксами и мультфильмами, и каждый желающий сможет без проблем окунуться в мир героев, роботов и монстров — мир Манги.

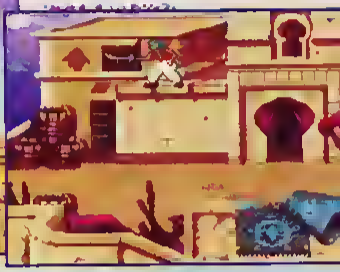
Lord... Hanta

P.S. Любителям "Луны-в-матроске": сейчас (апрель'97) идет вторая часть сериала, "S.M.R (Returns)", а в природе их три. Так что Банни Цукима и ее подруги еще долго будут с нами — впереди "S.M.Super"!

P.S. Ежели кто-то преуспел в изучении японского и хочет помочь мне — ПИШИТЕ!!!! Также приглашаю к диалогу настоящих знатоков и ценителей Manga & Japanimation. Адрес — в конце журнала.

принц персии 2





В последние месяцы фирма "Nintendo" решила основательно подсластить сворачивание производства своей 16-битной машины и выпустила целый ряд классных игр "Street Fighter Alpha II", "Realm", "Donkey Kong 3" и т д Но меня лично больше всего порадовал выход "Prince of Persia 2".

История этой многострадальной игры началась в далеком 1993 году, когда главный автор первого "Принца" Джордан Мехнэр (Jordan Mechner) внезапно переменил свое мнение о ненужности сиквела и рьяно взялся за его разработку В этом же году "Принц Персии 2: Тень и Пламя" издала фирма "Broderbund" для PC- и MAC-компьютеров О приставочных версиях не было сказано ничего в то время все только доигрывали в "Р о Р" на 16-битках Потом права на игрушку купила "Psygnosis" и разработала версию под платформу "Super Nintendo", но после каких-то неурядиц сбагрила проект известной фирме "Titus". Больше перепасовок не было, и вот в конце 1996 года долгожданный второй "Prince of Persia The Shadow & The Flame" попал на прилавки магазинов.

Самый главный вопрос, мучавший меня всю дорогу от магазина до дома был "насколько сильно пострадала игра при переносе с мощных компьютеров на мой скромный SNES?" Уже теперь, все обдумав и взвесив, скажу — очень сильно. На вопросы некоторых товарищей о графике отвечу — да, сам принц немного измельчал в размере (что и ожидалось), но зато исчезли фирменные писишные пикселя, да и цветов на Супер Нинтендо побольше стало Музыка не изменилась, и хотя я уже не помню мелодии с персоналки, но не думаю, что там было что-то отличное от тоскливой арабской музыки А вот о приятном голосе, сопровождавшем MAC-версию, придется забыть — опять сказалась нехватка памяти Но самое главное отличие SNES-версии от остальных — скорость! Игра стала очень быстрой, и из старого доброго (и чуток тормозного) "Принца" превратилась если не в "Соника", то уж в "Марио" точно. Ну а битвы на мечах убыстрились минимум в два раза, и обычно победа достается тому, кто нанесет первый удар

Однако по игровым качествам "Принц" остался самим собой Здесь и головокружительные прыжки, и захватывающие дуэли на мечах, и коварные ловушки, в общем все, за что люди уважали первую часть игры Но и нового немало забудьте об одинаково-унылом подземелье Джаффара! Теперь действие происходит и на улицах Персидской столицы, и а пустыне, и в развалинах дворцов и храмов Так что устать от однообразия бэкграундов вы не успеете На качественно другой уровень поднялись ловушки и головоломки игры Исчезли гильотины, зато появились камнеметы, срабатывающие от нажатия на определенную панель, горизонтальные ножи, озерца с лавой и прочие предметы уюта среднеазиатских подземелий Враги тоже претерпели эволюцию — кроме тупых и жирных мамелюков-охранников вам встретятся смертоносные скелеты и воинственные люди-ястребы, и даже волосатые духи Да и сам Принц приобрел новые качества — он научился ползать! Не самый, конечно, рыцарский прием, но зато какие после этого горизонты открываются! Нашел ненадежную на вид стену, нагнулся — и на тебе, новый проход Даже время, отведенное вам на спасение Персии, изменилось — теперь на эту нелегкую (уж поверьте!) задачу дается не час, как раньше, а целых 75 минут Прогресс, понимаешь

Сюжет же в игре менять никто не стал (не посмели!) через одиннадцать дней после того,

dreatdragon.ru

Рисунок Ивана Отчика

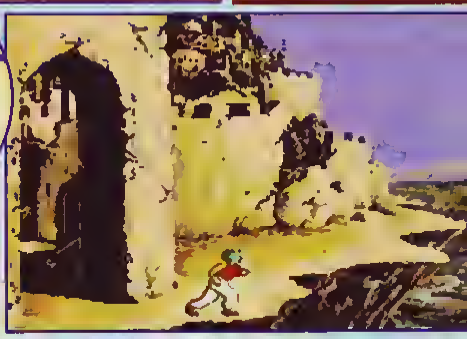
как наш оборванец смотался из подземелья, посадил гадкого Джаффара (это уже не имя, а профессия) на кол, женился на глуповатой принцессе и стал наконец-то Персидским Принцем, его ждал большой облом. Утром он пришел во дворец, а в главных хоромах сидит принцесса, глазами сверкает и орет: ты не настоящий принц, ты подлый самозванец (я же сказал — дура...)!!! Огляделся наш герой на предмет чего необычного (ну вдруг там парашют забыл отстегнуть), а тут из-за трона выходит его полный двойник. И что-то в нем выдает покойного Джаффара — то ли рожа усатая, то ли талма стираная (какой уважающий себя эффенди будет утруждать себя такой безделицей?). Хотел тут настоящий Принц предложить нюхательный тест, дескать, от вашего суррогатного двойника за версту разит благовониями, а не родной персидской помойкой, как тут прибежал Султан и вызвал охрану. Пришлось эвакуироваться через окно...

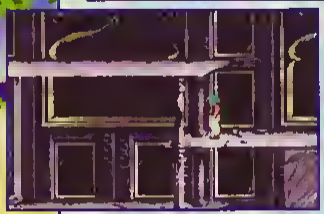
Вот на этом месте на сцену выходите вы, полный решимости вернуть Гранд-Визиря на кол, обезумевшую принцессу услать в монастырь, Султана три дня пытать арабскими сказками, а себе вернуть отобранный титул Спасшего Принцессу-За-Час Принца.

Однако планы планами, а на крыше султанова дворца скользко, зябко и полно охраны. Попрыгайте через провалы между крышами, спуститесь на улицу и бегите на пирс. Там отходит корабль, на который можно попасть лишь совершив акробатический прыжок с газебега и повиснув на руках на фальшборт. Будете тормозить — корабль уплывет и оставит вас на пирсе с мечтами впереди и кучей охранников сзади.

На борту (а еще точнее — в трюме) спасительного судна опальный Принц увидит сон о непонятной женщине (надо после возвращения титула обратиться к Фрейду или Юнгу...), которая настоятельно требует — "Come to me!"

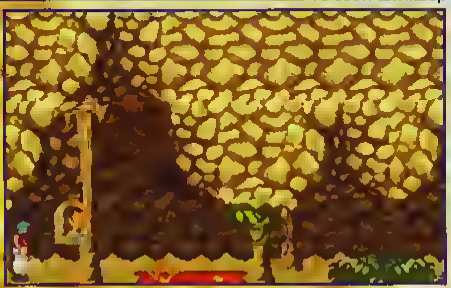
(приди, то бишь, ко мне). Но досмотреть сон не удастся — Джаффар изловчится и потопит магической бурей ваш кораблик. Очнувшись на некоем острове, вы вскоре обнаружите пещеру, вход в которую завален здоровым булыжником. Есть два варианта ее открывания: 1-й, стойте перед камнем и два часа орите "Сезам, отопрись!!!", 2-й, утопите в зыбучем песке все плиты, кроме одной (со знаком, все время меняющимся), и вскоре бульник отъедет в сторону, освобождая проход в соблазнительное подземелье.

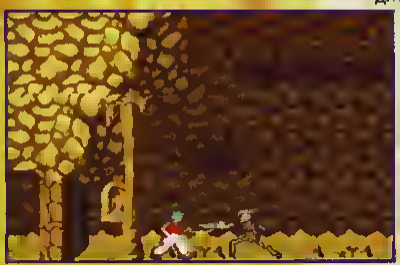


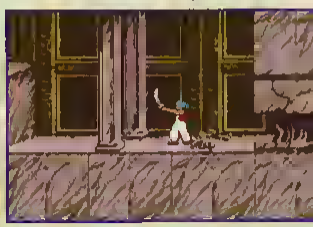


В развалинах замка, куда "карпет" отнес нашего героя, есть две новые ловушки: горизонтальные ножи и змеи. Первую из них можно избежать, проползя (вблизи, кнопка вниз) под ним, а со второй еще проще — дождитесь, пока гадюка вцепится в один из трупов, в изобилии лежащих на полу, и смело идите по своим делам. Летающих духов убить еще легче — подманите волосатую голову к себе и нанесите два рубящих удара сверху. Кстати, не пропустите свой шамшер — он лежит на полу недалеко от входа в первую секцию дворца. Но самое гадкое во всех руинах — две бутыли с пойлом, зеркально меняющим все кнопки управления аж до конца этапа. Если вам попался такой подарок, запомните его местонахождение (чтобы второй раз не наступить на одни и те же грабли) и начните игру заново. Кстати, именно в развалинах можно первый раз попробовать новый прием — ползанье.

Пещера состоит из трех соединенных переходами уровней, два из которых легки, незамысловаты и предназначены для физкультурной тренировки разжиревшего Принца, а вот на третьем начнутся трудности. Одна из них — бессмертный скелет на мосту. Убить его нельзя, зато можно обмануть — напирайте на нежить (при вынутом мече, кнопка вверх), пока не поменяетесь с ним местами, и держите его в правой стороне экрана. Начнется землетрясение, секунды через три-четыре начнут обрушиваться доски моста, и вам надо будет успеть зацепиться за оставшиеся дощечки слева. Правда, ятаган вы потеряете, но ничего — если в запасе остались хотя бы два пункта здоровья, то обретете ковер-самолет. Идите налево, уберите шипастую решетку (наступив на переключатель) с потолка, и садитесь на коврик. Off we go!!!







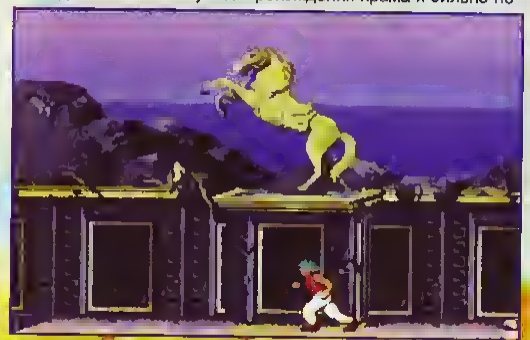
greatdragon.ru

где будет лежать второй ятаган По качеству он не отличается от первого, так что, наверное, это глюк Надо будет проверить в PC-шной версии Но главный "баг" ждал меня впереди!

Вообще-то, чтобы оседлать золотого крылатого коня в самом конце дворца, надо совершить великий марафон по вершинам колонн и с разбегу запрыгнуть на "Пегаса" Но у меня было все по-другому я прошел левее акрана с мерином и обрел неуязвимость! Упасть я не мог принципиально и попросту взошел на коня по воздуху!

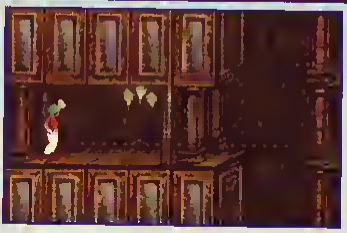
Но гадкие глюки и не думали покидать мой картридж. Далее по задумке Мехнэра Принц на своей летающей лошади прибывает в храм людей-ястребов, поклоняющихся богам огня (или еще чего-то, но уж точно не воды!) Но и здесь управляемый мною юноша в тюрбане долго развлекался пробежками по воздуху, пока минут через 15 не удосужился с громким криком рухнуть в пропасть

Однако после получаса прохождения храма я сильно по-



жалел об утерянной способности Уровни здесь жутко длинные, и одна малейшая неточность сразу приводит к падению или рассеченью Принца. К тому же храм — единственное место в игре, где поединки на мечах имеют судьбоносный характер Люди-ястребы наседают в большом количестве и вполне могут оборвать ваш славный путь метким ударом сабли

В конце храма Принц найдет священный огонь, который охраняет стражник Дайте ему убить СЕБЯ, и ваш ДУХ достанет огонь С ним Принц обретет магическую силу, необходимую для борьбы с Джаффаром. Но лично поучаствовать в схватке со злым визирем мне не удалось — оборвалась жизнь славного Принца в храме ястребов Так что если вы дойдете до Джаффара, отомстите ему и за меня!



Ну вот, второй "Принц Персии" пройден, справедливость восстановлена, все рады и счастливы, как после выхода нового номера нашего журнала, и пора дать игре финальную оценку Начнем с того, что мне понравилось конечно, сам процесс Я с удовольствием проходил первую часть игрушки и с таким же настроением играл в ее сиквел Что не понравилось графика — она могла прижиться года четыре назад, но не сейчас. Музыка еще хуже — лучше ее сразу отключить и забыть, как страшный сон. Заставки на удивление скудны, хотя

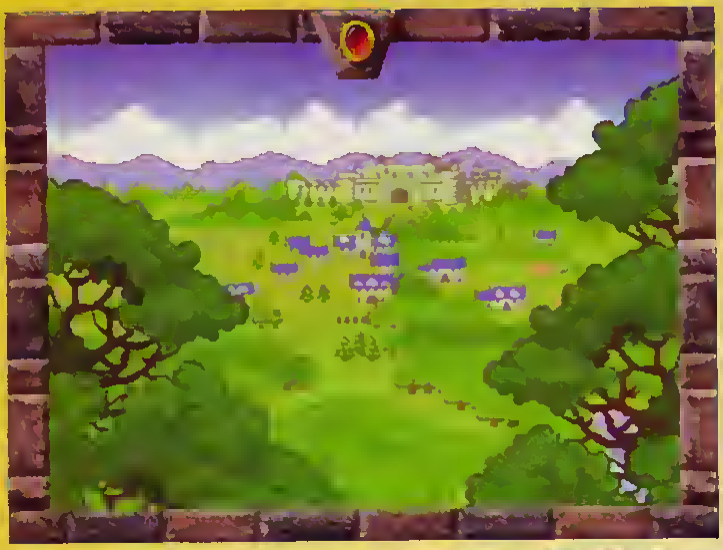
достаточно красочны Итоговое впечатление — "Принц Персии 2", хотя и опоздал минимум на три года, все равно является хорошей и увлекательной игрой. Всем владельцам SNES-а безусловно стоит купить ее, а старые фэны "Принца" вообще обязаны это сделать Ведь еще до выхода эта игра стала КЛАССИКОЙ

Hanta, Lord of Persia

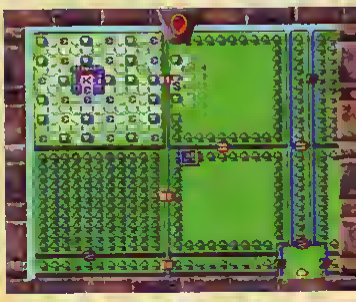
Графика	3	Общее впечатление 4
Звук	1	
Управление	4	
Увлекательность	5	

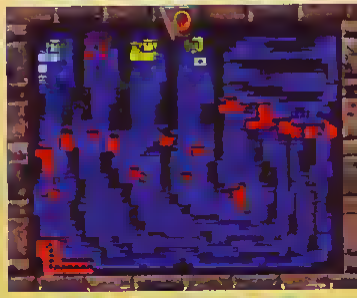
P.S. Пара моих скромных паролей (проверено-работают!)
Level 2 (Oasis) — CFHKMK
Level 3 (Cave) — DFHKNK
Level 6 (Castle) — HJHJBK
Level 10 (Temple) — MKHFHB

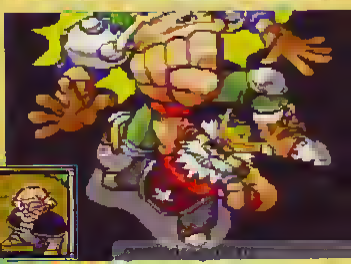
P.P.S. Если кто может, объясните происхождение глюка с ходьбой по воздуху Может для этого есть секретная комбинация?



Lord





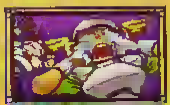


Если кто спросит, на что похожа эта игра, то мне лично в голову приходит лишь один ответ "Ни на что". Честно, на Мегадрайве я такого раньше не видел. Кто-кто, а даже сам Лорд Ханта эту игру, что называется, "заценил", а уж мы-то с ним люди более чем искушенные в играх такого рода. Кто захочет купить "Lord Monarch", пусть не ждет от нее ни сногсшибательной графики, ни Hi-Fi звука — их там попросту нет. Но не только же из-за этого покупают игрушки. Есть и еще одна немаловажная вещь — смысл, именно из-за него вы и могли просиживать часами за играми, вроде "Dune 2", хотя там ничто не напоминало MK или "Final Fantasy". Кстати, "Lord Monarch" относится к этой же группе игр стратегии. А что это значит? А это, батенька, вам не просто здесь! Здесь мало бегать с базукой или громадным мечом, мало переключать все внимание на руки и ноги противника. Тут геймерам придется вспомнить об еще одном очень важном органе своего тела — о головном мозге. Ведь именно там и происходит так называемая высшая нервная деятельность — рождаются планы о том, как смотаться с уроков или, к примеру, мир захватить. Политики и полководцы на протяжении многих веков использовали свой разум на 101%, теперь и вам придется вспомнить о такой почти забытой профессии, как WARLORD. От того и жанр этот называется WAR GAME.

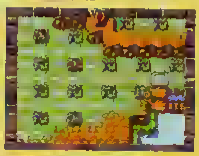
Самое время рассказать о том, что же, собственно, вас ждет. Все не расскажу — зачем людям кайф ломать?!

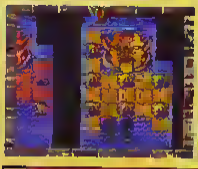
Если таким очень уж мрачным и суровым вступлением я вас слегка испугал, то расслабьтесь — вся игра проходит в веселом, истинно "японизированном" настроении. Куча картинок с прикольными мордами ваших соратников и врагов не дадут вам скучать, и каждое событие (от дефицита бюджета до гибели очередного противника) будет сопровождаться кучкой полотнищ замечательных японских мультипликаторов. Заставка же просто восхищает (причем не столь качеством исполнения, а сюжетом — малолетний ангелок с блаженной улыбкой на лице рассказывает о насилии, свершенным над ним). Графика хоть и не совсем оцифрованная, но тоже очень и очень ничего. Скажу больше, ни у одной Fantasy-стратегии я лучше графики не видел. Звуки и музыка проработаны несколько хуже графики, но игру это особо не портит, напротив, воинственные мотивы иногда очень сильно скрашивают горе поражения. Особенно радует заставка при так называемом "гамовере"- советую специально проиграть и поржать всласть.

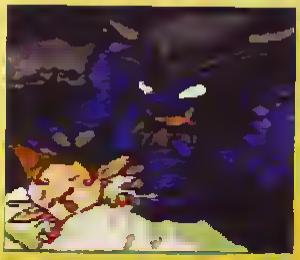
Идет война за господство над маленькой страной, причем весьма интересным образом — путем покорения сердца влюбчивой принцессы. Ваш основной противник — кислотный мужчина (впрочем, это еще не доказано) по имени Гесью. Он-то и создаст большинство неприятностей на вашем пути. Впрочем, и соратники у вас тоже есть — хитрый, но слегка нервный дедок по имени Old Lance (старое копье), который в начале каждого боя будет разъяснять ваши задачи. Перед тем, как вы сможете до него добраться, вам предстоит очистить дороги королевства от преступных элементов орочьей наружности. Тогда, так и быть, добрый принцесс папаша (седовласый амбал с коро-



Monarch







ной) вам дозволит побороться за престолонаследие. А бороться можно двумя способами: ждать, пока враги тихо друг друга перемочат, или же самому с головой окунуться в кровавый омут битв. Вам-то и драться не надо, только собирать деньги, колдовать да преступников спасать. Основная боевая единица — солдат, который может продвигаться по лестнице военной карьеры. Звание зависит от наличности, которая уходит буквально на любое действие. Солдаты хотят кушать, а на "кушать" им нужны деньги, так что придется вам платить жалованье этим обалдуям. Деньги надо брать с налогов, но нельзя их завышать: рождаемость упадет, и вас зарубят прямо на вашем мешке с золотом. С другой стороны, от излишней щедрости страдать тоже придется: все ваши солдаты будут наблюдать вашу кончину с искренним сожалением, но пальцем о палец не ударят, чтобы вам помочь. Придется исхитриться.

По ходу дела вам потребуется захватывать независимые города, засыпать пещеры всяких гадов, чинить мосты, использовать множество магических примочек и многое другое. Особое наслаждение вызывает запирание противника на определенной территории путем строительства многоступенчатых брустверов — как они там засуетятся, бедняги, а вы туда им Лейтенанта с вражеской группировкой можно простить. Между прочим, существует всего три разновидности игры: сюжетное прохождение, сражение на квадратных полях и беготня по пещерам с целью овладеть какой-либо зоной. Причем, в каждом случае враги будут меняться.

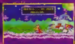
Как видите, огромный потенциал у этой игрушки. Есть, где головы поломать, да и просто насладиться смятением врагов. Так что желаю вашим Lord'ам стать воистину Monarch'ами!

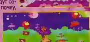
Polymorph Sauronovich

Графика	4-	Общее впечатление: 4
Звук	3	
Управление	3+	
Увлекательность	4	

P.S. Недавно великий Lord Hanta открыл еще один режим игры. Если выбрать в "MapType" средний или нижний иероглиф, то можно проводить тренировочные баталии, играя при этом за грибки, еду, Варваров и тому подобную гадость. Все-таки, сказывается благородное происхождение великого геймера. Он же открыл возможность дипломатии, хотя толку от нее, по его же словам, не очень много, но все равно приятно.

greatdragon.ru





Здравствуй, дружок!

Хочешь, я расскажу тебе сказочку? Хочешь? Ну тогда садись поудобнее и слушай. В некой весьма далекой галактике, на одной весьма ништяковской планете жили весьма (тьфу, черт, вот привязалось!) разумные существа. Планета эта называлась Фанкотроном, а обитатели, населявшие ее называли себя фанко. А ну, это вообще-то фигня, не суть важно, как говорится. Ну вот, жили эти фанко-какие-то-тамы в полной гармонии с сухой и здоровой кожей, ой! Че я ляпнул-то! Это все загнивающие буржуины эти с ихней рекламой! Жили они в полной гармонии с природой и друг с другом. Занимались сельским хозяйством (эй! Проснись, дружок!), а на досуге оттягивались под ФАНК-РЭП. Но однажды вся эта идиллия была нарушена.

Как обычно, теплым фанкотронским вечерком, все фанко... (ну, ты понял кто) собрались у фанковизора, чтобы посмотреть очередную серию сериала "Ковбои Хаггис против Большого индейского вождя Сухое Тело" и просто потусоваться, но неожиданно сериал был прерван срочным выпуском новостей.

Диктор с выпученными от ужаса глазами пролепетал (цитирую) — "Вся наша планета буквально наводнена какими-то странными существами, которые находятся буквально повсюду (ошалело озирается по сторонам). Никто не знает ни откуда они взялись, ни причину их появления на нашей планете. Послушаем, что скажет наш корреспондент Агент Фанкупер, находящийся сейчас в горячей точке."

Корр.: "Эти неизвестно откуда взявшиеся гомосапиенсы заполонили нашу прекрасную планету. Мы всегда были рады гостям, но эти изверги ведут себя крайне некультурно! Фотографируют без предупреждения, роют почву, поют блатные песни, выпускают собак без намордников и что самое ужасное — СОРЯТ ФАНТИКАМИ ОТ КОНФЕТ! На все мои попытки взять у них интервью, они отвечали мне ехидным смехом, а иногда и хорошим пендалем! А еще собаку натравили (трет рукой мягкое место). Кто же избавит нас от этого неприятного общества? Специально для ФОРТ, Агент Фанкупер."

Диктор: "Как видите, ситуация не ахти... Что? Как? Земляне... (Лицо диктора светлеет, рот расплывается в широкой улыбке). По только что поступившим данным эти живодеры — земляне! А попали они к нам на корабле двух наших тинэйджеров Тоеджема и Ирла! Вот пусть они и избавляют нас от грубиянов!"

Ну тут началось! Двое выше упомянутых толи от горя, толи от переполнившего их души и сердца счастья, совсем поехали умом. Забегали, засуетились фанко..., собирались уже в психушку звонить, но, слава богу, не понадобилось, отошли ребята. Отделились они ото всех и стали думать, как из этой ситуации им выпутаться. Тут Тоеджема ну просто озарило: "А не собрать ли нам всех инопланетян в наши супер-вакуум-банки-ловушки и не отправить их всех к себе на планету?!" Ирл от этой идеи ну просто затащился, стал бегать по поляне и во весь голос орать: "Понтово! Понтово! Тоеджем, ты гений! Все вокруг гении, как с вами хорошо!" На том и порешили.

greendragon.ru

Но скоро сказка сказывается, да нескоро дело делается. К тому же дело-то (согласись, дружок) не из легких, целую планету освободить! Бэтмен, он вон какой, а все никак жалкий городишко от преступников очистить не может. А наши герои, весь арсенал которых составляют мини-банки и изредка попадающиеся Мега-банки, решают освободить планету! Патриоты! ГЕРОИ!

Вот на этом, дружок, сказка заканчивается, и начинается действие. Бери в ручки джойстик и в путь, освобождать Фанкотрон, а чтобы ты вник в суть и не заблудился, я, как добрый старый сказочник укажу тебе путь истинный, до предела напичкивая тебя бессмысленными советами и бесполезными подсказками.

Вот первая. Расскажу тебе, дружок, о самих героях.

ToeJam: это красненький такой, с тремя ногами и понтовенькой медалькой на шее. Добротнейший мужчина, скажу тебе! А если ты в детском садике научился лихо управлять Джонни Кейджем, смело бери именно Тоеджема! Впрочем, можешь и Ирла — ведь оба героя, несмотря на разный внешний вид, имеют практически идентичные атаки. Осторожнее, Тоеджем! Эх, ну почему у него нет подсечки с дубинкой? И заломни, дружок: самые трудные поединки Тоеджему предстоят с собачками и землеройщиком.

Ах, ты решил не послушаться дядю-сказочника, дрянной мальчишка! Ну и правильно! Бери Ирла!

Earl: толстый такой рэпер в синих трусах. Он может показаться очень мощным, но ему не хватает того, чего не было и у обычных ниндзя в MK1-2 — хорошей маневренности. Люблю я его за то, что нет у него левитации! Осторожнее, Ирл! Эх, ну почему и у него нет дубинки с подсечкой?! А самые трудные поединки с собачками и... а вот и не угадал! С коровой летучей.

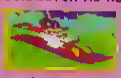
А вот и еще совет, как уничтожать кой кого из врагов.

Землеройщик. Один из самых опасных врагов. Тактика проста до противности: подпрыгивай и бомбардируй.

The Корова Spirit. Неожиданно появляется и влезает к тебе прямо в ухо, а ты вместо нее начинаешь жа-алобно мычать. Уничтожать, как мальчика на шаре.

Фотографы. Самые мерзолакостные враги, могут прямо до смерти зафотографировать, так и не дав опомниться. С такими гадами лучше всего использовать FUNK VAKUUM или расстреливать, выкидывая банки со скорость автомата.

Певец. Это какой-то "нудист", расхаживающий нагишом в коробке и горланящий арию Фигаро. Расстреливать его надо издалека, когда он высовывается из коробки.

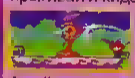


Утка-летчик. Самый прикольный враг. Летает на ковре-самолете и каждый раз при виде тебя пытается повторить подвиг Гастелло. Уничтожать, как мальчика на шаре.

Баба Яга. Эта бабуська, выписывая в воздухе всякие пируэты, закидывает тебя мешочками со смехом, словив который ты начинаешь безудержно хохотать. Вреда от этого никакого, мне лично даже нравится ловить эти мешочки. Уничтожать, как Утку-летчика.

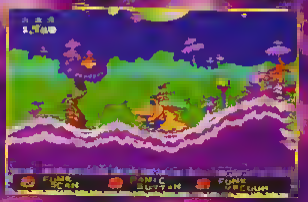
Дамочка с собачками. Сама дама никакого вреда не наносит, да и уничтожается легко. Но собачки! Эти маленькие пудельки кусаются не хуже Сэйбрвульфа! Закусать тебя до смерти для них плевое дело. Уничтожать, как землеройщика.

Утка-призрак. Этой, хлебом не корми, дай только стремануть. Обожает появиться сзади и со словами "Буги-буги-буги" как цапануть! Как только заметишь ее, подпрыгивай и кидай банки под себя, это сработает.



Да! Так ведь я не сказал тебе, как победить **мальчика на шаре** и еще двух закадычных врагов! Так и не скажу! Вот такой я, бяка!

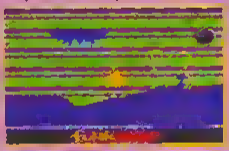
А сейчас, дружок, мы перейдем непосредственно к самой игре. Вот вставил ты картридж, включил приставку, нажал "Start", посмотрел отличненькую заставочку, еще раз нажал "Start" и видишь перед собой менюшки. Хочешь вместо мальчика я расскажу про них. Не хочешь? А зря! Знаешь, что в этой сказке, игре, то есть, есть режим как раз для тебя. Lil'Kid Mode называется — режим для маленького ребенка. Неполный. Облегченный такой вариант игры, неполный. Что, вырос из ползунков, говоришь? Тогда вруби Tunes — послушаешь рэперский саундтрек на радость ныне живущим предкам. Ладно, ладно, больше не буду, не дуйся! Знаю, что ты любишь папу с мамой и не будешь устраивать им взлет реактивного самолета в квартире.

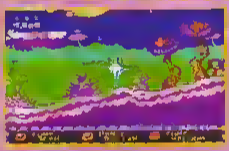


greatdragon.ru

Займемся лучше игрой. Состоит она из 17 уровней, после прохождения двух выдается пароль "Великий Дракон" о них уже что-то писал, надумаешь — посмотри. Основная цель в каждом этапе одна — собрать всех землян в банки и отнести на космический корабль. Для этого тебе придется облазить каждый уголок уровня, обтрясти все деревья (в них помимо землян скрываются также ценные призы, а иногда тяжелые шары и урны с мусором. Те, что "иногда", ловить не рекомендую!) и обшарить все кусты (в них также встречается и то, и другое). И несколько не основных целей. Например: найти все ЧУДО-ВОРОТА, отыскать и вернуть загадочного Фанкопотамуса, станцевать рэп (это чисто для удовольствия) и собрать все возможные призы (это также для удовольствия). Еще в игре есть "Hyper Funk Room", проще говоря, бонус, где можно насобирать кучу всяких призов, стараясь при этом не пойти в расход.

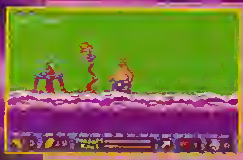
А, что, дружок, ты хочешь узнать, что такое ЧУДО-ВОРОТА? Ну, скажу, скажу. Это такие секретные двери, войдя в которые, ты найдешь много интересного, от простых призов до волшебных шаров, дающих бесконечные деньги, фэнки и прочие полезные вещи, увидеть которые можно только, включив сканер. Кстати, если ты не найдешь все эти ворота, то не узнаешь и настоящий конец игрушки. А я хочу, чтобы ты увидел настоящий конец. И потому скажу, где эти чертовы чудо-ворота, нравится тебе или нет.





1. "Funky Forest" — после третьей розовой подушки есть два указателя со стрелками, показывающими друг на друга, встань между ними и нажми вверх.
2. "Homey Street" — одни — сразу после розового шарика, где есть фонтанчик. Встань рядом с ним и нажми вверх. Вторые — увидишь после танца с Шарлой, если спрыгнешь вправо, попадешь на платформу, с нее еще раз спрыгнешь вправо и на этой платформе нажмешь вверх.
3. "Lower Funkytown", после первого камня войди в стену, где-то здесь найдешь ворота.

greatdragon.ru



4 "Upper Funkytown" за перегородкой два дома (ориентир — собачка гуляет), иди влево, телепортируйся сквозь стену, упадешь в комнату, из нее телепортируйся вправо и упадешь в другую комнату, из нее телепортируйся влево. В стене будут ворота, затем вернись обратно в комнату и телепортируйся вправо (несколько раз), в этой комнате между стрелок еще ворота.
5 "Bustin' Bubbles" иди вправо (понизу), пока не упрешься в высокую стену, телепортируйся в нее, где-то здесь ворота.
6 "Slammin' Slopes" первые — пройди два замерзших водоема и поднимись на холмик. Вторые — после холмика пройди замерзший пруд, над ним три островка (центральный невидим), поднимись на третий и нажми на кнопку, появится шарик. Если на нем постоянно прыгать, то возьмешь штуку, которая начнет его поднимать выше, чем обычно, и подиимет тебя на островок, здесь ворота
7 "The Awesome Arctic". поговори с Бпуной, появятся стрелки, которые приведут тебя в комнату, в ней телепортируйся в правую стену, здесь ворота
8 "Danger Alley". иди вправо, пока не увидишь сверху островок, на нем ворота "Hip Hop'n way" первые в овраге с двумя деревьями. Войди в левую стену, упав вниз, иди вправо — тут ворота. Вторые — справа от старика Отиса телепортируйся сквозь стену, в стене ворота. (Они появляются только после диалога с пягушонком Пеабо)
9 "The Catacombs" после разговора с Фпарни вернись к яме, что в начале атапа, прыгни в нее, упадешь на шарик, с него прыгни в певую стену, здесь ворота
10 "Happen'n Hills" упав в воду, плыви вправо, не поднимаясь до предела. А вынырнув, ты должен в Way Cool Cave, поговорить с мапьчиком Лестером и идти вправо, здесь ворота. Querpwacky What?". поспе Шарлы спрыгни вниз и иди вправо, пошарь в кустах, появятся стрепки, между ними ворота
11 "The Big Slide" первые — в самом начале не скатывайся с горки, а осторожно спустись, в конце горки, под трамплином будут кусты, пошарь в них и прыгни, куда покажет появившаяся стрепка, появится островок, на нем ворота. Вторые — нажав на кнопку рядом с указателем вниз, ты провалишься под земпю, там прыгни в стену спева от двери и попадешь в комнату с воротами
12 "Flarney's Fat City" с островка с копипкой прыгни на шарик, он привезет тебя в коридор, в нем ворота. "Boogie Down Caves" от места, где стоят 4 таблички с черепами, иди вправо на розовую подушку, с нее прыгни максимально вверх и вправо, окажешься на островке, с него прыгни вправо на второй островок, затем на третий и с него еще раз прыгни вправо, появится невидимый остров с воротами
13 "The Funkotronian Moon", ворота находятся между дверью и маленьким мальчиком с мячом
14 "Mayhem Mountain" первые — в самом начале нырни в воду и плыви вправо, вынырнув иди вправо, залезь на шарик. Когда он начнет попаться, прыгни вверх-вправо, появится островок, прыгни еще раз вправо-вверх, появится второй островок, еще раз — третий, с него на шарик, лети до конца, поладешь на остров, на нем ворота. Вторые — иди дальше, прыгни в следующую воду, плыви вправо до конца, вынырнув войди в стену спева, затем выйди и иди вправо, перед стрепкой будут ворота. Третьи — от трех флажков иди вправо, спрыгни вниз и от розовой подушки иди в певую стену, здесь ворота
15 "The Hype Hills" здесь есть комната под названием "The Doors Dilemma". В ней по порядку войди в двери 1, 3, 4, 2. (Первая дверь внизу, спева от Отиса, вторая наверху справа от первой). Попадешь к Шарле, иди вправо, войди в дверь, попадешь в "Roastin Road", потуши огонь и ищи на его месте ворота, войдя в которые попадешь в "Scorchingly Secret Spot". В нем под стрепками находятся еще одни ворота
16 "Crazy Chasm"• дойди до второй двери, спрыгни влево-вниз на островок, с него тепепортируйся вправо в стену, попадешь в комнату, в ней ворота

Последнюю любимую вещицу Фанкопотамуса искать не стоит, так как она, как выяснипось, находится у него

Ну вот, дружок, если ты сделал все правильно, то наградой тебе будет великопепный мультфильм, в котором ты, наконец, увидишь ВЕЛИКОГО, МОГУЩЕСТВЕННОГО Фанкопотамуса!

На прощание расскажу тебе про управпение в игре, а то нажмешь еще не на ту кнопочку и скажешь "Е мое, что я наделал-то?!"

Вверх — потрясти дерево, обшарить куст, нажать на кнопку
Вниз — присесть
Влево-вправо — движение персонажа по плоскости
A — тепепортация
B — бросок банкой
C — прыжок
Вниз+C — высокий прыжок
X — фанк-сканер (сканирует местность).
Y — паника (Паника она и есть паника)
Z — фанк-вакуум (засасывает всех врагов на экране)

Если при игре вдвоем встать друг напротив друга и нажать одновременно вниз, ребята хлопнут руками

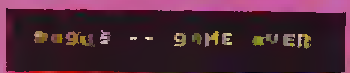
Полезные советы.

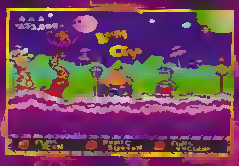
— Почаще прыгай, в некоторых местах от прыжка появляются призы
— Постоянно держи основание своего большого пальца на кнопке нижнего удара ногой, "заряжая" "велосипедный удар". Ха-ха! Что, дружок, попался!?
— Разговаривай со всеми, даже если не понимаешь языка (иногда это нужно)
— Следуй по направлению, которое указывает стрелка

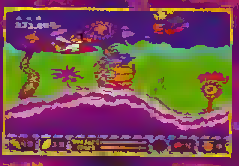
Ну вот и все, дружочек, отмучался, счастливой тебе охоты и приятных сновидений ха-ха-ха-ха-ха!

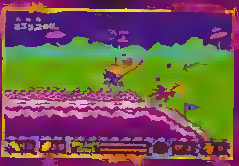
Сказку рассказывал **Сен Сэй Макс**

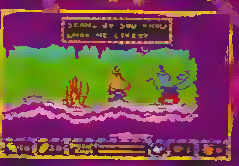
P.S. Большое спасибо Сарычеву Егору за предоставленный картридж и помощь в отыскивании "ЧУДО-ВОРОТ"

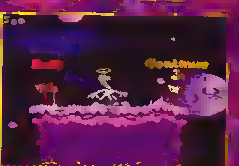












STAR TREK

DEEP SPACE NINE

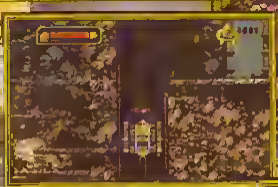
Окончание

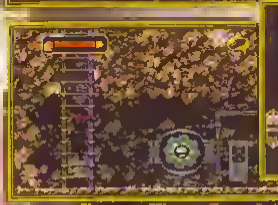
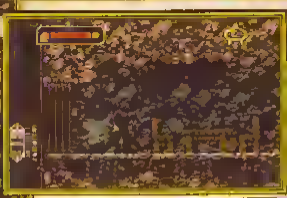
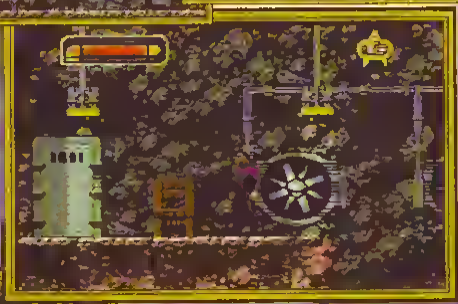
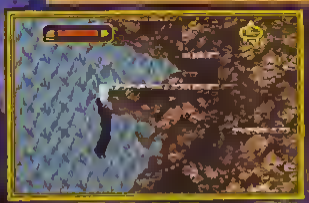
Глубокий космос 9. Бортовой журнал. 46872.5. Докладывает командор станции Бенджамин Сиско.

После успешного освобождения Кай Опаки я должен был уничтожить генератор Освободителей, чтобы обезопасить родную станцию от их злых козней. Для этого я тайком ворвался в гигантскую пещеру, вырубленную в скале под храмом. Вбежав по лестнице, я догадался, что мои акробатические упражнения еще не закончились. Единственной дорогой к следующей двери служила линия каких-то коммуникаций, проложенная под потолком пещеры. Делать было нечего, оставалось снова изображать из себя циркача. Пока я лез, меня успели куснуть две летучие мыши, но по прибытии на место назначения я рассчитался с ними сполна. "Какие новые сюрпризы ждут меня за этой дверью?" — с тоской подумал я и вошел внутрь. А ждал там гнусный бахорианин, удивившийся еще сильнее меня, и тем самым давший время, чтобы выхватил фазер и выстрелил. Он охранял допотопный лифт, на котором я и спустился вниз (впрочем, вверх спускаться невозможно). Попав в коридор с летучими мышами и противным скользким полом я понесся к двери. За ней открылась любопытная картина. Дорога разветвлялась. Слева была лестница, справа, за стульями, простирался обрыв, над которым крутились вентиляторы, за обрывом виднелся участок земли. Решив не рисковать, я начал спускаться по лестнице. Внизу тоже были вентиляторы, причем крутились они по-разному — иногда сила воздуха отбрасывала назад, иногда гнала вперед. Приноровившись, я проскочил через один из них. Рядом был пульт управления вентиляторами. Методом проб и ошибок, лишившись двух пальцев, я, наконец, выяснил, как он работает.

NEW STATE:
ON — вентилятор притягивает, лопасти могут поранить
REVERSE — вентилятор отбрасывает
LEVEL:
LOW — сила воздуха почти незаметна.
MEDIUM — противостоять, в принципе, возможно
HIGH — сдует, как пушинку

Я перевел переключатель в положение REVERSE/MEDIUM и побежал дальше. Миновав еще два вентилятора и ухлопав у двери охранника, я попытался открыть ее. Компьютер, вделанный в дверь, обложил меня семиэтажным машинным кодом и потребовал какую-то карточку доступа. Итак, этот путь закрыт, пока я не найду карточку. Пришлось возвращаться к лестнице. По пути назад мерзкий вентилятор оттяпал еще один палец, но я был слишком погружен в свои мысли и не заметил этого. Я поднялся наверх и нехотя взглянул на обрыв, который вел как раз туда, куда я только что спускался. Подойдя к краю, я начал вспоминать какую-нибудь молитву, способную облегчить жизнь на небесах в случае неудачного прыжка.



greatdragon.ru

Ничего путного из этого не вышло, и я решил просто поплевать на руки, как в детстве перед турником. Как ни странно, плюнув, на руки я не попал, и мой плевок удачно приземлился на труп бахорианина, которого я убил внизу. Сочтя это за добрый знак, я прыгнул. Лишь в полете я рассмотрел место, куда прыгал и не на шутку перетрусил. Это был маленький островок, причем настолько маленький, что я не успел бы затормозить и по инерции полетел бы вниз. Такая перспектива меня определенно не устраивала, и я, едва коснувшись островка, прыгнул снова. Дальше был еще один такой же островок, и мне все это стало потихоньку надоедать. Я скакнул еще раз и наконец-то приземлился на нормальную площадку. Поцеловав землю под ногами, я побежал вперед, не забыв, впрочем, что надо будет вернуться, как только раздобуду карточку. От мысли, что придется прыгать снова, меня передернуло, но я пересилил себя и бодрой рысью горного козла побежал дальше. А там меня уж ждал лифт, доставивший на уровень выше.

Шлепнув еще одного охранника, я, не сбавляя темпа, бежал, пока не остановился перед обрывом. На этот раз кто-то предусмотрел возможность спуска, и я успешно грохнулся вниз. Еще один охранник, еще один труп. Сначала я рванул было влево, но больно ударившись головой об каменную стену, пришел к выводу, что там тупик. Правда, там еще были трещины в полу, но прыгать туда мне совсем не хотелось. Вспомнив про трещину со ступеньками, я рванул туда. После спуска я устроил маленькую резню местного масштаба, где главную роль играли мой фазер и маленькие невинные летучие мыши (да простит меня Бог и GREENPEACE). Ну вот, опять обрыв, снабженный ступеньками, только с противоположной стороны. А внизу уж ждет, сложив руки на грудь один из Освободителей. "А зачем мне спускаться вниз, ты сейчас не только руки, но и ноги сложишь", — с такими мыслями я прицелился из фазера. Он остался лежать, как живой. В комнате, которую охранял бахорианин, было несколько полезных вещей: во-первых — еда, во-вторых — переключатель, который я сразу же установил в положение REVERSE/LOW, и в-третьих — дверь, которая вела в помещение, где лежала карточка доступа, с помощью которой я мог проникнуть в дверь, которая вела... Ладно, мне тоже надоело.

И тут я обнаружил один интересный секрет. Помните трещину, где я ударился головой? Она ведет к той самой двери, и я сократил путь, прыгнув туда и сломав ребро. Но это не беда, ну у меня еще много осталось, зато вот она — дверь! Хлопнув охранника за дверью, я побежал вперед, перепрыгивая через щели в земле. Для начала я пропустил лифт и решил пробежать до конца, за что и поплатился. Я не заметил защитного луча и опалил себе волосы, впрочем, могло быть и хуже. "Тем не менее, этот путь для меня закрыт, надо ехать вниз" —подумал я. На втором этаже была дверь, но что-то заставило меня спуститься ниже. Пока я шел по коридору в третьем ярусе, тьма постепенно расступалась, и я наконец нашел то, что искал. Это была ЕДА! Только сейчас я понял, как голоден. Чувство голода было настолько велико, что я чуть было не съел билитриумовую гранату, валявшуюся неподалеку. "Эврика!" — вскричал я с набитым ртом, — да ведь этой штукой я разнесу систему защиты и пройду то место с лучом".

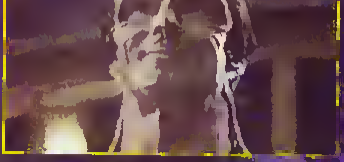
Решение было найдено. "Теперь бы водички" — подумал я и вдруг услышал внутренний голос: "Будет тебе и водичка, и паровоз с трансформаторной будкой, только вот тебя уже не будет".

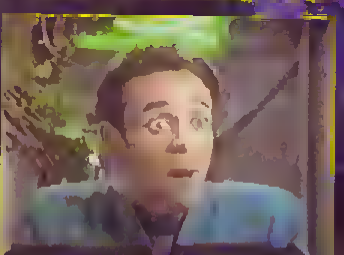
Я не обратил на него внимания и, славно похавав, поехал на второй ярус. За той дверью был обрыв, и я смело шагнул в него, что привело к гибели двух Освободителей и вывиху левой ноги. Плевать, я нашел еще одну карточку доступа! Подняешись на первый ярус, я без труда взорвал гранатой защиту и пробежал через помещения для отдыха охранников, где, на их счастье, их не было. Наконец-то я вырвался из этих пещер в новую.

Я очутился рядом с огромным подземным водопадом. Догадавшись, что генератор использует энергию падающей воды (для дваощникоф даю формулу Ep=m*g*h), я полез вниз. Генератор представлял из себя нечто среднее между паровозом и трансформаторной будкой (где-то я это уже слышал). Вывести его из строя не проблема. В пяти окошках пульсируют пучки энергии, и туда надо заложить гранаты, что я и сделал. Как я и предполагал, запустилась программа самоуничтожения, и пещера начала затапливаться особой жидкостью, разъедающей практически все. Я полез вверх. Единственное, чего я не знал — где выход. Добежав до двери, через которую вошел, я обнаружил, что она закрыта. Оставалось лезть еще выше, и наконец я оказался на свободе, вернее, рядом со своей главной целью — репликатором Освободителей.

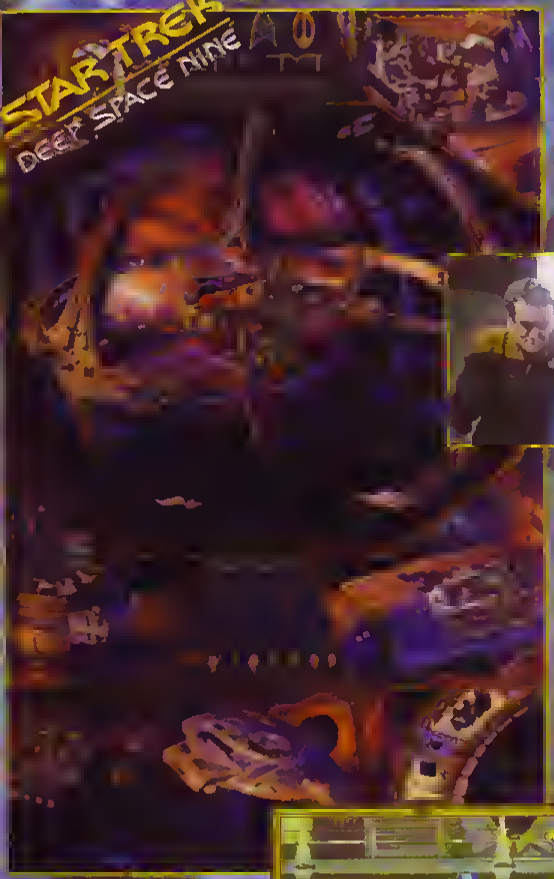
Судя по скорости, с которой он создавал гранаты, бандиты готовились к чему-то более масштабному, чем взрыв заурядной космической станции где-то на задворках Вселенной. Я выхватил фазер и с гневным визгом выстрелил в аппарат. Однако, у машины были дела поважнее какого-то командора станции, размахивающего фазером. Она не обратила на меня ни малейшего внимания. Поняв, что мои выстрелы не приносят машине вреда, я подумал: "А вот граната сейчас бы не помешала. Стоп, да ведь машина уже понаделала себе на погибель кучу этих "штучек"! С этой мыслью я кинулся к одной из гранат и схватил ее. Мгновенно спустя раздался взрыв, стены пещеры забрызгало каким-то желтоватым веществом. "Это же мои мозги" —подумал я и ужаснулся. Как оказалось впоследствии, я ошибся. Гранаты были недоделаны, и вещество еще не приобрело свою убойную силу. Не на шутку разгневавшись, я начал стрелять во все части машины, пока не попал в гранату, на секунду появившуюся в окошке. Раздался взрыв, машина задрожала, но выдержала. Тем не менее был найден способ перевернуть вверх тормашками все ее электронные внутренности. Сделав еще около десятка удачных выстрелов, я прекратил массовое производство гранат, однако, оставалась еще одна проблема — я должен был взять какую-нибудь деталь и изучить ее на станции. Мне приглянулся кусочек металла, скромно выглядывающий из разбитого окошка. Из машины били струи огня, и не было никакой возможности достать его. Тогда я просто начал стрелять по этому предмету, пока он не свалился прямо мне под ноги. Теперь задание можно было считать выполненным, и я телепортировался на станцию.

Ну что, не устали ещё читать? Вот вам для разрядки фотографии актёров, снятые в момент объявления суммы гонорара.





greatdragon.ru

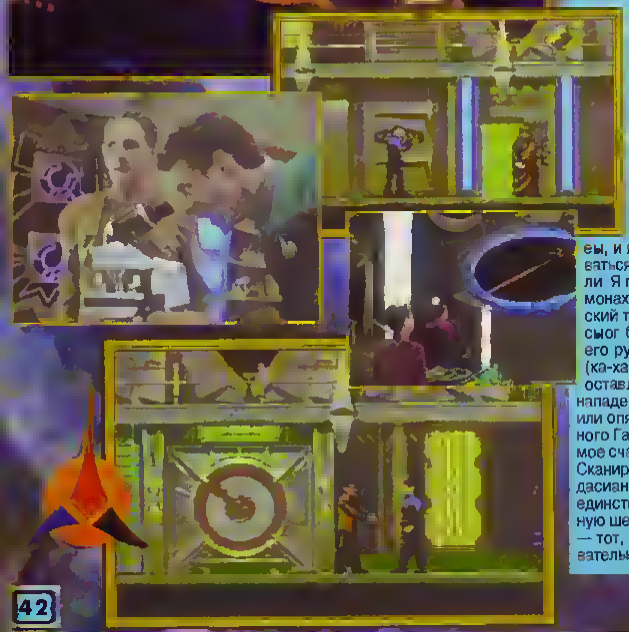


Глубокий космос 9. Бортовой журнал. 46372.7. Докладывает командор станции Бенджамин Сиско.

Вернувшись на станцию, я вызвал Дакси и вручил ей деталь — "сувенир" с приказом изучить самым тщательным образом. Едва успев выскочить из офиса, я наткнулся на О'Брайана, спешившего доложить, что линии связи проверены и не зарегистрировано ни одного легального сообщения. Также он сообщил, что корабль кардасиан несколько раз связывался с Бахором. У меня все сильнее возникала уверенность, что кардасиане каким-то образом сотрудничают с Освободителями, и их альянс создан не во благо станции. Тем не менее прямых доказательств не было, и оставалось только ждать. Решив проведать Опаку, я поднялся на Променад. Там снова шлялись толпы кардасиан. У меня уже сложилась определенная примета — если кардасиане на станции, живи спокойно, а вот если они внезапно засобирались на какие-нибудь учения — жди беды. По пути я забежал в бар и услышал от Кварка поздравления насчет своей удачной секретной вылазки на Бахор. Вкрадчиво поинтересовавшись у него об источнике информации, я услышал, что это тема последних разговоров кардасиан. Мои опасения подтверждались, но и этого было недостаточно, чтобы предъявить обвинения. Потеряв остатки хорошего настроения, я поплелся к Кай, чтобы выяснить причину ее похищения. Застав ее на верхней палубе любующейся на звезды, я задал свой вопрос. Она ответила, что являлась лишь приманкой, главной целью был я. Сообщение настолько меня не порадовало, что я понесся советоваться с Одо. Тот сообщил, что пленники отправлены на Бахор для судебного разбирательства, и все, похоже, возвращается на круги своя. Я усомнился и пересказал слова Опаки, добавив, что Освободители хорошо информированы о делах на станции. Посоветовать он мне ничего не смог, и я направил свои стопы к Дакси, которая, наверное, уже закончила сканирование. Не успел я дойти до лифта, как получил сообщение от доктора Башира, что кто-то напал на бахорианского монаха рядом с храмом. Удар оказался несильным, и, когда я прибежал, монах уже стоял и смиренно улыбался доктору, накладывающему повязку на голову. Монах не рассмотрел нападающего, так как тот наскочил сзади. Он предположил, что атакующий искал "слезы Святого". Я вспомнил, что так называлась шкатулка, которую привезла с собой Кай Опака. К счастью, шкатулка была надежно спрятана, и вор не обнаружил ее. Попросив доктора Башира помочь Одо в поисках преступника, я направился в свой офис.

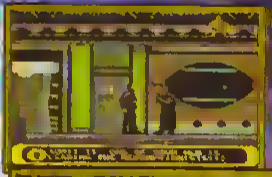
Докладывает доктор Башир.

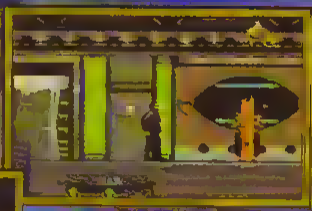
Наконец-то мне дали настоящее задание. Еще на первом курсе я мечтал получить направление в какое-нибудь захолустье, и честно говоря, я не разочарован. Первым делом надо было собрать как можно больше информации. Монаху требовался покой, и я направился к Опаке. Насколько помню, Освободители отрицают веру, проповедуемую Кай. Если это так, зачем им шкатулка? Опака ответила, что шкатулка нужна не им, а тем, кто приказывает Освободителям, а кто это, она не знает. В этот момент я вспомнил, что кардасиане где-то нашли восемь шкатулок, обладающих какими-то чудесными свойствами, и теперь ведут активные исследования. Я мог доложить об этом командору, но не хотелось так быстро расставаться с первым боевым заданием, и я решил найти вора. Одо был наверху, и я пошел посоветоваться с ним. Как я понял, поиски улик в храме ни к чему не привели. Я предположил, что можно обнаружить что-нибудь на одежде монаха. Надо было найти О'Брайана, чтобы он починил медицинский трикодер, иначе, даже если бы мы что-нибудь и нашли, я не смог бы исследовать это. О'Брайан был в командном центре. В его руках прибор пискнул и стал работать, как новенький утюг (ка-ха, шутка). Теперь надо было найти хоть малейшую частичку, оставленную нападавшим на одежде монаха. Кстати, с момента нападения мне еще ни разу не повстречался ни один кардасианин, или опять у них грянули учения? Монах сказал, что одежда у портного Гарака. Надо было скорее взять ее, пока не исчезли улики. На мое счастье, одежду не трогали, и я смог заполучить кусочек ткани. Сканирование показало, что на куске одежды есть несколько кардасианских волос, но это могли быть волосы Гарака. Оставался единственный способ проверить это — потрепать и без того скудную шевелюру портного. Волосок Гарака подтвердил мои догадки — тот, что на одежде, принадлежал другому кардасианину, следовательно, нападение осуществил один из чужаков.

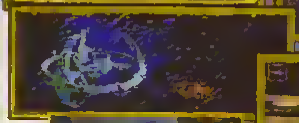


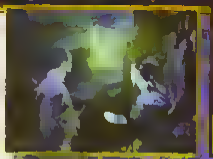
greatdragon.ru

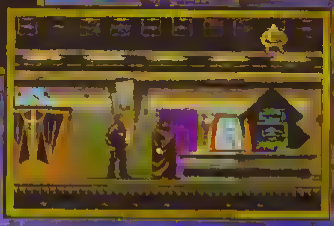
Теперь можно было вернуться и доложить Сиско. Впрочем нет, командор подождет, информацию нужно проверить на более мощном компьютере. Дакси. После сканирования выявился еще один интересный факт — кроме волосков, на одежде присутствовали волокна ткани, причем они были синтетическими и использовались в одежде Освободителей. Это было не то, что я ожидал; пусть Сиско разбирается дальше сам. Я зашел к нему и доложил. "Ничего не понимаю, сэр. Волосок кардасианский, сэр, но одежда бахорская, сэр". Командор ответил, что знает решение загадки и вежливо выставил меня из офиса.











Докладывает Бенджамин Сиско.

Вскоре после ухода доктора мою скромную обитель посетила очаровательная Дакси с погаными новостями. "Сканирование частей репликатора..." — начала она. "...Показало, что он произведен кардасианами, не так ли?" — закончил я. "Да, и может ты еще знаешь, зачем кардасиане дают оружие Освободителям?" — поинтересовалась она. И я начал развивать свою теорию: новый лидер Освободителей, Этот, не кто иной как кардасианин, принявший облик бахорианина. Освободители никогда не примут помощи от кардасиан, но от своего же бахорианина, да к тому же с доступом к оружию... А теперь, я думаю, пора пойти и предъявить обвинение Гулу Гурги.

Я нашел его недалеко от центра и высказал все, что знал. В ответ Гул рассмеялся и произнес странные слова, смысл которых я понял позже. "Чудесная дедукция, командор, однако это вам не поможет. Вскоре и Бахор, и Дыра станут нашими, а вы исчезнете".

Глубокий Космос 9. Бортовой журнал. 46873.4.
Докладывает командор станции Бенджамин Сиско.

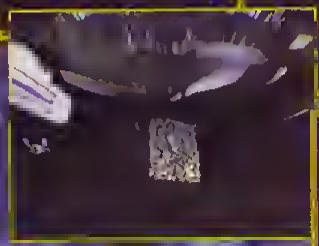
Корабль Гула Гурги занял атакующую позицию напротив станции, но по непонятным причинам огня не открывал. Похоже, Гурги чего-то ждал, но чего — мы не знали.

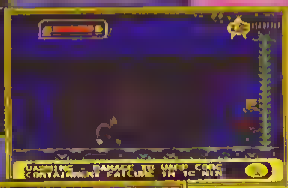
Оказывается все, что было раньше, всего лишь прелюдия к сегодняшним событиям. Майор Кира объявила "красную тревогу", включила защитное поле и привела в боевую готовность скудное вооружение станции. Корабль кардасиан глушил все сигналы, и мы не могли вызвать подмогу. Одо сообщил, что в третьем доке найдена и обезврежена бомба, которая должна была взорваться через два часа. Ясно, Гул попытался сделать то, что не удалось Освободителям. Когда через два часа бомба не взорвется, Гурги наверняка атакует, так как ему нужно уничтожить станцию со всеми свидетелями, чтобы скрыть следы нечестной игры кардасиан. Таким образом, мы располагаем двумя часами, чтобы найти выход.

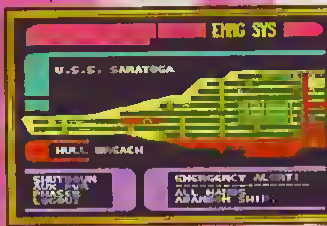
Первым делом нужно было придумать, как послать SOS. Дакси сообщила, что у нас недостаточно энергии, чтобы "пробить" помехи вражеского корабля. В случае успешной передачи, возникла бы вероятность войны с Федерацией, и Гурги не стал бы рисковать. Я разыскал О'Брайана, чтобы продумать оборону станции, но оказалось, что никакая тактика не нужна — если Гул сделает несколько залпов, мы все... Впрочем, и так все ясно, нужно найти еще какой-нибудь путь спасти наши души. Я побрел в свой офис и застал там Кай со своей неразлучной шкатулкой. Она встретила меня таинственными словами: "Решение внутри тебя, в твоем прошлом, но ты должен знать, куда смотреть". После этой фразы она отвернулась, давая понять, что разговор окончен. Я, не теряя времени, побежал к Одо. Тот сказал, что единственный способ отправить сообщение — вывести из строя компьютеры вражеского корабля, для чего требуется телепортироваться на их звездолет. К несчастью, кардасиане подняли защитные экраны, и транспортация стала невозможна. Единственным человеком, разбиравшимся в этом, был О'Брайан, и я обратился к нему за советом, как отправить человека, минуя защитный экран? Он ответил, что экраны устроены таким образом, что глушать частоту транспортатора. На военных кораблях с этим справляются просто — в компьютерах содержатся сведения обо всех вражеских звездолетах и частоты, которые их защитные экраны подавить не могут.

Внезапно меня озарило. "Так вот о чем говорила Кай Опака" — подумал я, так и не поняв, о чем она говорила. За разъяснениями надо было отправиться к ней, что я и сделал. "Вижу, ты нашел ответ" — сказала она. "Да, мне нужна связь с каким-нибудь из военных кораблей, где я служил раньше". "В этом тебе помогут "слезы Святого" — с этими словами она раскрыла шкатулку. В ней оказалась замысловатая фигура, залившая комнату голубоватым светом. Я ощутил страшную боль и закрыл глаза. В какое-то мгновение боль вспыхнула с такой силой, что мне показалось, что я умер. Тем временем туман в глазах рассеялся, и я широко открыл их. Увиденное настолько потрясло меня, что я захотел снова закрыть глаза и проснуться. Но это было реальностью: я находился на "Саратоге" — боевом звездолете, уничтоженном три года назад боргами в сражении при Вульфе-359 в 43997.1 по космическому времени.

Узнаёте? Ваши друзья в игре и фильме:







Личный дневник Бенджамина Сиско.

Я был перенесен в прошлое, на корабль "Саратога", причем не в самые лучшие времена — в его последнее сражение. Моей целью был банк данных пока еще целого звездолета.

Я до сих пор не могу поверить своим глазам. Тем не менее на мне была форма капитана-лейтенанта, и все происходило как тогда, три года назад. Страшной силы взрыв вывел меня из оцепенения, а то, что я ощутил боль, убедило в реальности происходящего. Прямым попаданием были повреждены все главные системы корабля, а на борт высадились борги. Я подбежал к оставшемуся в строю офицеру и выяснил, что нужный мне компьютер на десятом уровне. Первым делом надо было подключить резервные энергосистемы корабля. Яркий свет вспыхнул после того, как я включил рубильник...

В первой же комнате на третьем уровне на столе лежало поврежденное устройство дистанционного управления, я сунул его в карман и подбежал к компьютеру. С его помощью я мог включить/выключить резервную систему энергообеспечения и сменить частоту фазеров. Насчет этого я сейчас объясню.

Борги — одна из немногих рас, способных противостоять нашему оружию. Они создали защитные костюмы, действовавшие по такому принципу: после уничтожения фазером одного борга в этом костюме сигнал передавался остальным, их костюмы настраивались еще на одну частоту, и из этого фазера уничтожить других было невозможно. Специально против такой защиты была создана программа, меняющая частоту всего лазерного оружия, находящегося на корабле. К несчастью, при высадке борги сразу же устремились к компьютерам и вывели эту программу из строя.

Я понял, что без восстановления программы мне не удастся выполнить свое задание, к тому же из разговора с техником я узнал, что где-то на корабле находится мой сын, и мне, как и три года назад, надо спасти его. Я побежал дальше влево к лифту, который привез меня на третий уровень, но уже с другой стороны. Заглянув в ящик слева, я нашел фазер и сразу же пообещал себе, что использую единственный выстрел только в самом крайнем случае. Справа была дверь, ведущая в склад скафандров, где находился еще один фазер и борг. Я знал способ, как перехитрить этих полусуществ-полуроботов: я присел, и борг, не заметив меня, пошел обратно, а я — за ним. Ступая в нескольких сантиметрах от него, я еле удерживался от желания ударить. Останавливало только то, что борг ничего не почувствует и продолжит идти дальше, а я получу сильнейший удар током. Быстро взяв фазер, я выбежал из комнаты и поехал обратно. Теперь я могу убить двух боргов — жизнь становилась светлее. Расстреляв обе двери на пятом уровне, я, чуть не провалившись вниз, забежал в самую левую комнату. Там я нашел лекарство, способное вывести человека из бессознательного состояния, в чем сейчас нуждалось много людей, в частности, человек в соседней комнате. Очнувшись, он сказал, что лейтенант Гранок с моим сыном в комнате 7-D. Они оказались в западне из-за огня и струй ядовитых веществ, бьющих из перебитых трубопроводов корабля. Я приказал ему эвакуироваться, а сам, взяв компактный сварочный аппарат и восстановив здоровье с помощью пищевого репликатора, побежал спасать сына. В комнату 7-D вела галерея седьмого уровня, перед которой вырывался ядовитый пар. Я отключил резервный источник энергии и перекрыл газ, правда это привело к тому, что двери перестали открываться из-за отсутствия электричества. Войдя в галерею и прорвавшись через пламя, я нашел Гранока с Джейком. Гранок сказал, что к спасательным кораблям не добраться, и я приказал отнести сына к телепортатору, а сам вернулся из галереи на пятый уровень. Пришлось

допрыгать, пострелять, чтобы пробить дырки в потолке, но в конце концов я пришел к лифту, доставившему меня на седьмой уровень, а на восьмом я нашел недостающую часть дистанционного управления и вернулся ко входу в галерею на седьмом уровне. Пробежав до лестницы, я прошел на девятый уровень, где сделал еще два полезных дела. Во-первых, добрался до лифта, привезшего меня к тактическому компьютеру, а во-вторых, на восьмом уровне, израсходовав в комнате себя два выстрела, привел в чувство инженера, восстановившего программу смены частот фазеров. Сразу же поменяв частоту, я позволил себе укокошить еще парочку боргов. Теперь оставалось убежать. В комнате на девятом уровне, пользуясь дистанционным управлением компьютера и фазерами, я отправил на тот свет еще несколько этих гнусных созданий и пробудил к жизни специалиста по транспортации, который уже побежал готовить телепортатор. Не забыв подкрепиться и включить энергию, чтобы поднялась дверь, я, сметая боргов, понесся к транспортатору. Там меня ждали все остальные. Тут и пригодился сварочный аппарат. Внизу сломалось несколько деталей, я спустился и сварил их. Потом мы телепортировались, и я очутился на станции "Глубокий Космос 9". Шкатулка была эвакуирована, и рядом стояла Кай Опака.

Глубокий Космос 9. Бортовой журнал. 46873.5.
Докладывает командор станции Бенджамин Сиско.

С помощью доктора Башира я восстановил данные, увиденные мною на "Саратоге". О'Брайан модифицировал телепортатор, и у нас появилась возможность отправиться на корабль кардасиан. Энергии было достаточно только для одного человека, потому решили вначале отправить Одо. Он должен был найти командный центр, подать сигнал, и уж тогда за работу по "взлому" компьютеров должен был приняться я.

Дневник Одо.

Телепортировавшись на корабль кардасиан, я принялся за поиски. Не думаю, что вас заинтересуют мои блуждания, но на всякий случай я нарисовал карту. Для того, чтобы уберечься от выстрелов кардасиан и залезать в вентиляционные отверстия, я принимал облик маленького зверька, а чтобы заходить в двери — облик гуманоида. На этом доклад считаю завершенным.

Дневник Сиско.

Как только Одо подал сигнал, я телепортировался к нему, в командный отсек корабля. При себе я имел фазер и портативный взламыватель компьютеров. Убив кардасианина и уничтожив лазеры на потолке, я использовал взломщик и вывел из строя три компьютера. Открылся ящичек, там была карточка доступа, с помощью которой я зашел в следующую дверь. Прилагаю к докладу карту Центра и сразу же перехожу к тому, как я разрушил главную энергосистему корабля.

dreadragon.ru

Забежав в последнюю дверь, я оказался в громадном помещении, где билось "сердце" звездолета. Обезвредив охранный лазер, я оценил обстановку. Источник представлял из себя три огромных столба, и чтобы вывести из строя один из них, нужно было разрушить три компьютера, расположенные на каждом столбе. Мне изо всех сил старались помешать охранные устройства — небольшие летающие "ежики", пытавшиеся разрядить свои высоковольтные батареи. Но теперь, когда столько уже пережито, ненависть к кардасианам добавила мне сил, и через несколько минут установка остановилась. Открыв дверь появившейся карточкой, я нос к носу столкнулся с Гулом Гурги. Он был явно чем-то недоволен и куда-то спешил. Почему он спешил, я понял, взглянув на компьютер — Гул запустил систему самоуничтожения, которая взорвет не только корабль, но и станцию. У меня появилась еще одна проблема, которую требовалось решить через 75 секунд. К счастью, в этом путешествии я познакомился с кардасианскими системами и знал, что простой компьютер не в силах остановить этот процесс. Оставался единственный выход — попробовать "взломать" странное, похожее на саркофаг, устройство. Даже не пытаясь уворачиваться, чтобы не терять времени, я уничтожил лазеры, подбежал к "саркофагу", включил взламыватель, закрыл глаза и стал ждать, думая, кто окажется быстрее. Когда я открыл их, на табло горела цифра 4. Отсчет остановился. Еще не веря, что всего четыре секунды отделяло меня и всех обитателей станции от гибели, я перенесся на станцию.

Глубокий космос 9. Бортовой журнал. 46873.6. Докладывает командор станции Бенджамин Сиско.

Там меня ждал весь офицерский состав. Мы отправили сообщение на Бахор и Звездному Флоту. Однако ликовать было еще рано... Сенсоры показали приближение трех боевых звездолетов кардасиан. Неужели после всего пережитого нас ожидала участь, заготовленная еще Освободителями?

Глубокий космос 9. Бортовой журнал. 46873.6. Докладывает командор станции Бенджамин Сиско.

Корабль Гула Гурни поврежден, выведены из строя энергосистема, компьютеры, вооружение. К станции приблизились три других корабля кардасиан и приготовились к ведению огня.

Как только корабли подняли экраны, мы все поняли. Чтобы замести следы, кардасианам нужно уничтожить станцию. Все невольно закрыли глаза... ЗАЛП... Странно, мы еще живы. Я первым рискнул открыть глаза и увидел, что на месте корабля Гула Гурги полыхал огромных размеров факел, а на мониторе компьютера светилась просьба префекта кардасиан на Бахоре Гала Дуката принять его на борт станции. Что ж, мы живы, можно и поговорить с этим офицером. Я потребовал от него объяснений, но он сказал, что Гул Гурни действовал по собственной инициативе, и теперь уничтожен как военный преступник. Я не удивился такому ответу, это их манера, и ничего с этим не поделаешь. Больше мне сказать было нечего, главное — мы живы, а война предотвращена.

Глубокий Космос 9. Бортовой журнал. 46874.0. Докладывает командор станции Бенджамин Сиско.

После этих событий я решил малость расслабиться. Но, как ни странно, ни одно место из предложенных Федерацией меня не устраивало. Я понял, почему — мое место здесь, на станции "Глубокий Космос 9", и только здесь я чувствую себя лучше, чем где-либо.

Владимир Суслов

greatdragon.ru

Техника молодежи

— ЗАГЛЯНИ В ЗАВТРАШНИЙ МИР!

Телефаксы: (095) 234-16-78, 285-20-18. 125015, Москва, Новодмитровская, 5в, 9 этаж

Научно-художественный журнал

«Техника — молодежи»

- Сенсации науки и техники.
- Открытия и патенты.
- Аудио-, видеотехника, компьютеры.
- Автомобили, моделизм.
- Антология таинственных случаев.
- Загадки забытых цивилизаций.
- Фантастика. Феномены.

ИНДЕКСЫ ПОДПИСКИ
по каталогу Роспечати
70973 — для населения,
72998 — для организаций,
по каталогу АПР
72098 — выпуск для небогатых

☎ (095) 285-16-87, 285-89-07

ПОПУЛЯРНЫЙ ЖУРНАЛ

СТРЕЛКОВОЕ оружие.
- Газовое и пневматическое.
- Охотничье и спортивное.
- Боевое и подпольное.
- Историческое и легендарное.

ХОЛОДНОЕ оружие.
- Меры безопасности. Законы об оружие.

ИНДЕКСЫ ПОДПИСКИ по каталогу Роспечати
72297 — для населения, **72298** — для организаций,
72299 — журналы «Оружие»+«Техника-молодежи»

(095) 285-16-87, 285-62-71

МЕЖДУНАРОДНЫЙ
иллюстрированный журнал на русском языке

«MOTOR NEWS»

100 страниц об АВТОМОБИЛЯХ, включая:
- Новейшие модели
- Захватывающие подробности об испытаниях и гонках
- История на колесах
- Безопасность на дорогах

ИНДЕКС ПОДПИСКИ
по каталогу Роспечати:
71192

☎ (095) 285-16-87, 285-62-71

Журналы по стендовому моделизму

«ФЛОТОмастер»
«ТАНКОмастер»,
«АВИАмастер»,

- Модели, чертежи, униформистика.
- История техники.
- Каталоги новинок.

ИНДЕКСЫ ПОДПИСКИ
по каталогу Роспечати
72868 **72869** **71191**

(095) 285-88-80

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР

Техника молодежи

ВСЕ допечатные процессы, включая цветоделение (*Topaz*); изготовление фотоформ (*Herkules PRO*, до 558 х 750 мм); цветопробы (до 343 х 508 мм).

Печать в ЛУЧШИХ типографиях России, Германии, Словакии, Финляндии

☎ (095) 285-88-79, 285-56-25

Спортивный журнал

«Горные лыжи/Ski»

- Экип. Новинки горнолыжных фирм
- Отдых в горах
- Советы «чайникам» и асам

ИНДЕКСЫ ПОДПИСКИ
по каталогу Роспечати
73078 — для населения,
72778 — для предприятий

(095) 285-20-18, 285-88-71

greatdragon.ru

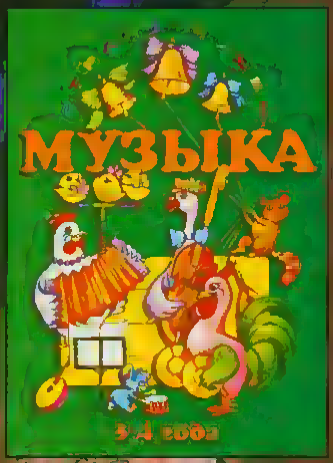
greatdragon.ru

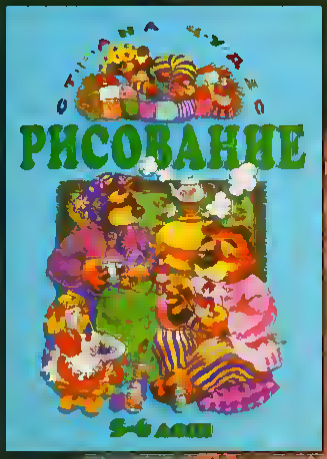
КНИГИ СЕРИИ «СТРАНА ЧУДЕС» РЕКОМЕНДОВАНЫ МИНИСТЕРСТВОМ ОБЩЕГО И ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ И НЕЗАМЕНИМЫ ДЛЯ ЗАНЯТИЙ С ДЕТЬМИ

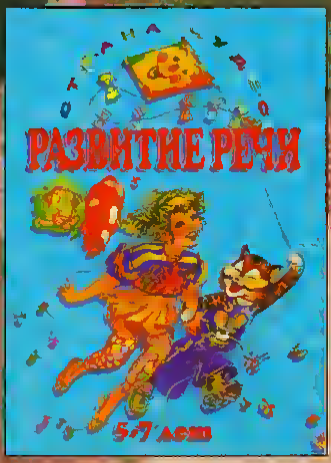
Адреса фирменных магазинов Издательства АСТ в Москве:

- ул. Каретный ряд, 5/10. Телефон 299-65-84
- ул. Арбат, 12. Телефон 291-61-01
- ул. Татарская, 14. Телефон 235-34-06

Заказывайте книги по телефону: 974-14-77
или почтой по адресу: 129085 Москва, Звездный бульвар, 21
«Книги – почтой»







greatdragon.ru

Where in TIME is Carmen Sandiego?

Когда-то давным-давно, еще до появления игровых приставок и рождения Владимира Суслова, перед министерством образования США в очередной раз встала проблема — как привлечь детей и подростков к такому скучному занятию, как изучение истории и географии. То, что тестирование знаний всякий нормальный ребенок предпочитает сдаче экзамена, уже было замечено и вовсю использовалось, но как ни старались учителя и родители, их воспитанники по-прежнему не желали заниматься самопроверкой по составленным тренировочным тестам, а вместо этого читали фантастику, детективы или играли в "полицейских и бандитов". Но вот кому-то особо гениальному пришла в голову идея объединить все любимые детские забавы в одну, добавив к этой смеси развлечение взрослое и нелюбимое в надежде, что последний компонент окажется не слишком заметным и не отвратит малолетних потребителей от получившегося продукта.

Так родились Кармен Сан-Диего и цикл игровых тестов, чей сюжет основан на борьбе всемирного детективного агентства ACME и международной банды V.I.L.E., главарем которой и является Карменсита. Учащемуся в этих "бумажных" играх предлагалась роль детектива, который преследует члена банды от места преступления до поимки, рассуждая об его передвижении на основе найденных улик и собственных познаний.

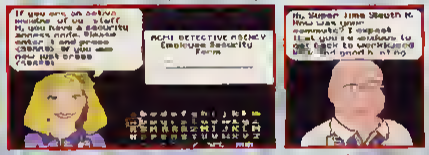
Не знаю точно, как эта конструкция была реализована на бумаге, но в настоящий момент владельцы Мегадрайва могут познакомиться с компьютерными версиями игр серии. Мне довелось поиграть в "Where In Time Is Carmen SanDiego?" и "Where In World Is Carmen SanDiego?", о первой из них я и собираюсь рассказать.

Основная цель этой игры — проверить знания истории у игрока. Преступник, похитив некий предмет в одной из четырех эпох (1-я — с 400-го года до 1300-го, 2-я — с 1300-го же до 1700-го, 3-я — с 1700-го до 1900-го и 4-я — XX-й век, в основном, первая его половина), в одной из 12 стран, сбежал во времени и пространстве от настигающего правосудия. Совершил он это гнусное действо с помощью хроноскиммера — так называемой "машины времени", чудесного изобретения, похищенного из суперсекретной лаборатории в пустыне Невада. Клин клином вышибают — по горячим следам вора отправляется агент АКМЕ. Но слуга закона должен его соблюдать: Федеральной Комиссией по Путешествиям во Времени установлен временной предел на цепочку перемещений, нарушив который, агент может вызвать парадокс и, как следствие, самоуничтожение хроноскиммера и его владельца. Время же при расследовании тратится на допрос свидетелей и сканирование местности для выявления улик. Они бывают двух видов и указывают либо на место следования оставившего их субъекта, либо на его внешность. По последнему вы должны составить досье на преступника, а бортовой компьютер, обработав данные и сравнив их с досье членов банды, вынесет приговор на арест. Им вы воспользуетесь, когда настигнете преступника. А для этого придется несколько (от 4 до 11, в зависимости от уровня сложности) раз подряд безошибочно выбрать его местонахождение из трех-пяти возможных вариантов. Несмотря на криминальную окраску игры, поучаствовать в сколь-нибудь активном действии вам не придется даже при задержании беглеца — эту опасную, по мнению начальства, миссию выполнит автоматически активирующийся при обнаружении бандита робот. Венец делу положит сопоставление приговора личности задержанного. При выявлении противоречия он будет отпущен за недостатком улик.

F2 [illegible]

greatdragon.ru

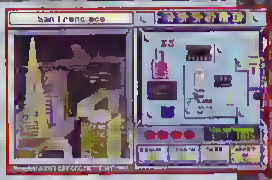
Рассмотрим игру поподробнее. Выбрав язык, на котором будут излагаться сообщения игры, вы окажетесь в лифтовом колле агентства. Вызовите лифт и выбирайте этаж. Сейчас вы на первом, под вами еще есть подвал с создателями игры, на четвертом и третьем этажах находятся комната отдыка персонала и лаборатория, но все, что вы там можетв найти, это несколько прикольнык бытовых ситуаций. Для запуска собственно игры отправляйтесь на второй этаж, в приемную агентства. Диана Калдикотт, глава отдела кадров, с радостью познакомит ввс с документацией, которую должеи заполнить каждый агент AKME — новичок или вернувшийся из отпуска ветеран. Первая форма — доверенность, освобождающая агентство от любой ответственности за своик служащик. Впишите здесь свое имя (ненулевов, иначе разговор не завяжется). Затем укажите свой пол,



чтобы игра знала, какик бандитов вам будет интереснее ловить. И, наконец, код доступа, идентифицирующий ваш послужной список. Если он вам еще не выдан, вы начнете свою детективную деятельность в качестве кадета. Повышение по службе проискодит по мере раскрытия преступлений: испытательный срок заканчивается с первым удачным заданием, и вы обретаете ранг патрульного. Звание следователя вы получите после шестого завершенного дела, инспектора — после 15-го, детективом вы станете с 25-м своим успеком. 35-е задание принесат вам всеобщее признание и значок Почетного Детектива. Где-то на пятом десятке вы, наконец, поймаете с поличным саму Кармен и лолучите последнее свое звание Супер Сыщика, после чего вы еще долго прослужите на благо общества, зарабатывая похвальные отзывы (дела 59 и 70), прежде чем обеспокоенное резким падением уровня преступности и ростом безработицы в правоохранительных органак начальство не отправит вас на заслуженную пенсию писать мемуары и учить зеланых выпускников полицейской академии AKME.

80 дел в архиве —вдумайтесь в эту цифру, прежда чем садитьсе за штурвал хроноскиммера.

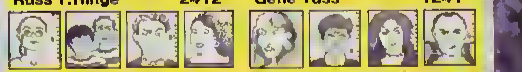
Пока хроноскиммер прокодит предстартовую проверку, изучите приборную панель. В верхней строке экрана высвечиваются временные и пространственные координаты текущей лозиции, слева накодится экран визуального наблюдения (нужен лишь для красоты), справа — дисплей бортового компьютера. Под ним расположен счетчик оставшегося времени и декоративные лампочки, все остальное место занимают кнопки. Вертикальный ряд из 6 кнопок служит для выбора пунктов в меню, которые появляются на дисплее (нижняя обычно ссответствует пункту Exit, отменяющему предыдущий выбор). Четыре клавиши внизу эти меню вызывают. Сейчас, когда вы получаете своо парвое дело, выбирайте пункт меню Continue, пока не окажетесь на месте преступления.



Для начала познакомьтесь с меню DATA (третья слева клавиша). Первым его пунктом вам лридется воспользоваться котя бы раз для каждого дела. Остальные пункты (DOSSIERS, LANGUAGE, BRIEFING) позволят вам просмотреть досье 16 членов банды, сменить язык игры или (в начале расследования) освежить в памяти задание. Без ник вполне можно и вовсе обойтись. А вот меню, появляющееся при выборе пункта EVIDENCE, разберем поближе. Именно в нем вам следует на основе улик составить описание искомого преступника, выбрав одно из четырек значений для каждой из четырех граф: цвет волос (брюнет, блондин, шатен или рыжий), цвет глаз (голубые, коричневые, серые, карие), любимый художник (Мэри Кассат, Эдгар Дега, Хосе Орозко, Винсент Ван Гог) и писатель (Федор Достоевский(!), Виктор Гюго, Рэдьярд Киплинг, Кэтрин Энн Портер). Пронумеруем значения каждой графы в том порядке, в котором я ик перечислил, цифрами от 1 до 4. Из 16 возможнык подозреваемык половину отметает графа "Пол". Определенность в значении любой другой графы оставит в этом списке двух потенциальных "героев дня". Но не всегда знание двух значений из четырех порождает однозначность, иногда улики накладываются, и требуется выяснение третьего значения. Чтобы вам проще бмло определить, достаточно ли найдено улик, вот список членов банды с ик полным портретом в значениях четырех граф.

Как не стыдно, на фото в досье — и то в шляпе!

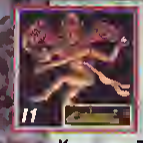
Auntie" Bellum	2414	Nosmo King	3424
Earl E Bird	4233	Rudy LePey	3334
Justin Case	1142	Karl Meback	3242
Molly Coddle	3122	Carmen SanDiego	1221
Lee and Bill Ding	4323	Minnie Series	2113
Ernest Endeavor	2111	Sybil Servant	4334
Lynn Gweeny	1341	Sharon Sharalike	4433
Russ T. Hinge	2412	Gene Yuss	1241



Братья Ли один портрет на двоих. Близнецы или ul shizophrenic?

В конце описания вы найдете полный список улик второго рода и относящимися к ним значениям соответствующик злох.

greatdragon.ru



Клавиша TRAVEL вызывает панель перемещения. В любой момент вам доступно от 3 до 4 возможных маршрутов передвижения преступника по 48 независимым локациям (именно так их и следует рассматривать, а не как промежуток времени в истории одной из стран). Страна назначения идет прописью, временной промежуток указан на шкале времени отрезком. Советую по прибытии на новое место первым делом заглянуть в это меню, чтобы проще было рассуждать о возможных значениях найденных позже улик. Кстати, один из пунктов назначения отпадает сразу: ни один преступник в этой игре еще не возвращался на место преступления, которое всегда в меню присутствует. И все равно, на случай здесь лолагаться не следует — единственная ошибка может стоить вам проваленного дела, особенно с ростом раскрытых преступлений. На возвращение в локацию, где вы разошлись маршрутами с беглецом, обычно уходит слишком много времени.

Клавиша ABORT позволит вам в любой момент узнать свой код доступа (Get Password) или покинуть безнадежно залоротое депо и начать новое (Get New Case), либо вовсе вернуться к заставке игры и ввести новый пароль или сменить имя (Quit Game).

Клавиша SEARCH — начинаем сбор улик. На то есть три способа: опросить свидетелей (Witness), найти сведущего информатора (Informant) или просканировать окрестности в поисках инородного предмета (Scanner). Для тех, кто обеспокоен предстоящим общением с аборигенами, сообщаю, что ваш хроноскиммер оборудован переводчиком, и даже с первобытным эскимосом общение будет вестись на выбранном вами языке. Куда сложнее объяснить, откуда этому самому эскимосу стало известно о намерениях преступника посетить, скажем, Лувр, если само понятие "Лувр" появится лишь через пару веков после его смерти. И уж совсем непонятно, как в обследуемой вами эпохе очутились вещи из эпохи, в которую удрал бандюга — что он, оттуда сувениры корешам посылает? Впрочем, не стоит относиться к этим ляпам серьезно — создатели игры всячески стараются списать их на свое гипертрофированное чувство юмора, прикрываясь над всем, чем можно, в возможностей в игре хватает. Как вам, к примеру, понравится фраза: "Любовная переписка принца Максимилиана была возвращена благодарному населению Мексики"! Или аналогичный случай с усами Сталина?

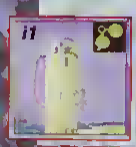
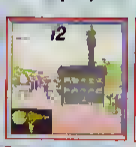
Как свидетели, так и информаторы частенько помимо направления, в котором исчез преступник, замечают черты его внешности и характера. Иногда они сообщают их напрямую (например, "Он был голубоглазый"), но чаще — иносказательно ("Ее глаза цветом напоминали Средиземное море"). В первом случае вам надо лишь выделить два ключевых элемента фразы — объект и его цвет. Во втором могут возникнуть затруднения, тогда попробуйте выделить из фразы смысловое слово и найти его в следующем списке (A. — сокращение от American).

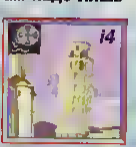
ravel, midnight, ebony	1-1
towhead, peroxide, flax	1-2
mousey, mahogany	1-3
carrot, titian, auburn	1-4
Mediterranean	2-1
stormy, slate	2-3
prints, A.artist, Bath, Americs	3-1
dancers, A.impressionist, Rehearsal	3-2
fresco, Mexican	3-3
Night, sunflower, Dutch, Belgium	3-4
Diary, Dmitri, Idiot, Crime	4-1
exiled, Jabert, Notre	4-2
India, Stories, Shere, Nobel	4-3
Pale, novels, Ship, short	4-4

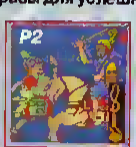
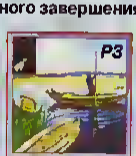
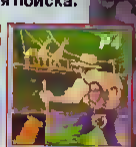
Число в правой части каждой строки — номер графы и (через тире) значение улик, содержащих одно из слов в левой части. Список полный, проверен в действии...

Сканер ничего о личности бандита доложить не может, но иногда показывает изображение найденного предмета. Всего для любой эпохи заложено по 9 текстовых улик для каждого способа их нахождения, одну из этой девятки для пункта "Сканер" заменяет "наглядное пособие". При тщательном изучении (Scan Further) последних вы столпроцентно определите значение улики, но потратите на это в четыре(!) раза больше времени, чем на одиночное сканирование. Вообще, расценки на услуги следующие: опрос свидетеля чаще занимает час (возможно, два), контакт с информатором почти наверняка потребует два часа (хотя бывает и меньше), для сканера равновероятно потратить и час, и два. На перемещение меж эпохами требуется от двух до четырех часов, на вынесение приговора — час.

В инструкции создатели утверждают, что значения любой улики можно найти либо в описаниях эпох (заложено по три для каждой эпохи, демонстрируется на дисплее по прибытии), либо в каком печатном продукте под названием The New American Desk Encyclopedia. В продаже я ни разу этой энциклопедии не встречал, поэтому смею надеяться, что составленный ниже список ключевых слов для улик в режиме Witness придется по вкусу даже эрудированным игрокам. Как им пользоваться? Для любой улики берете последнее существительное или "имя собственное" и ищете его в списке по алфавиту. Различие строчных и прописных букв и окончания слов существенны. Если слово в первой части списка не найдено, берите второе с конца существительное и смотрите вторую часть списка — слова, после которых стоит символ "/". Возможно, придется взять и третье слово фразы для успешного завершения поиска.



greatdragon.ru

Aachen	H1
Abolitionists	U3
Africa	C2
Agincourt	F2
Ajanta	I1
Akbar	I2
Alamo	M3
Alba	S4
Alban	M1
Albeniz	S3
Alcuin	E1
Almagro	P2
Altiplano	P4
Amsterdam	H1
Andes	P1
Anzio	I4
Appel	H4
Army	U3
Assisi	I1
Asturias	S1
Atahualpa	P2
Ayacucho	P3
Aymara	P4
abbey	F1
altarpiece	H2
archers	C1
Babur	I2
Bacon	E1
Balkans	R1
Basho	J2
Basilica	i2
Beatrice	i1
Becket	E1
Bergerac	F3
Bernhardt	F4
Bewitched	S3
Bingham	P4
Bolsheviks	R4
Boyars	R2
Brahmin	I1
Bridge	E1
Buddhism	J1
Bukharin	R4
back	C1
ballet	R4
band	M1
bank	i1
behavior	R2
bucks	U4
bushido	J2
Cabot	U2
Caedmon	E1
Cantinflas	M4
Capac I	P1
Carlists	S3
Carlota	M3
Carta	E1
Cartier	F2
Cassino	i4
Castile	S1
Castle	M3
Cervantes	S2
Ch'ing	C4
Chandigarh	I4
Chandragupta II	I1

Chandrasekhar	I4
Chevalier	F4
Chicherin	R4
Christianity	H1
Churchill	E4
Cibola	M2
City	C2
Clouet	F2
Cluny	F1
Conference	H4
Cortes	M2
Cuellar	P4
Curzon	I4
Cuzco	P2
cake	S2
caste	I1
celebration	F2
cellar	H3
cities	R1
comeuppance	I3
country	P4
current	P4
Dali	S4
Dame	F1
Darvin	E3
Diaz	M4
Doesburg	H1
Dupleix	I3
Dutch	H1
Dynasty	C4
debtors	U3
discovery	E4
dispute	P3
dogs	R4
drama	J2
dynasty	C1
East	C3
Edo	J2
Elizabeth I	E2
Elora	I1
Emmanuel III	i4
Empire	F1
Ericson	U1
Eskimos	U1
Europeans	C2
emperor	P2
experiments	E3
exporters	M2
Family	S4
Fawkes	E2
Fillmore	J3
Follies	U4
Fox	H1
Franco	S4
Fu	C1
Fuji	J3
fireworks	C1
Gabrilo	U2

Gandhi	I4
Geste	F1
Gibraltar	S3
Godot	F4
Gorki	R4
Goya	S3
Great	R2
Gresham	E2
Guernica	S4
gardens	M2
Henry	U3
Hind	E2
Hirohito	J4
Hohokam	U1
Horde	R1
Horsa	E1
Hudson	U2
Huguenots	F2
heat	M1
hills	i1
homeland	i4
house	I4
Incas	P1
Isabella II	S3
Island	C3
invasion	H2
invention	E3
Jahan	I2
Jamestown	U2
Jefferson	U3
Jones	E3
Juarez	M3
jet	H4
jewels	H4
Khazars	R1
Khrushchev	R4
Konoye	J4
Kuomintang	C4
Kyoto	J1
Lammermoor	i3
London	E1
Lorentz	H3
landed	P2
legs	I3
liberation	P3
loot	R1
Macbeth	E2
Machiavelli	I2
Mahal	I2
Maimonides	S1
Maximilian	M3
Mayapan	M2
Mayas	M1
Mayauel	M1
Mayflower	E2
McKinley	U4
Meiji	J3
Mer	F4
Moguls	I2
Montezuma II	M2
Moors	S1
Moscow	R2
Mounds	U1
Mussolini	i4

Muckraker	U4
marbles	I2
milk	F3
mission	J2
models	S2
money	C1
movement	H4
Hagasaki	J2
Haples	I1
Nation	U4
Nazca	P1
Hazis	F4
Hijinsky	R4
Hovgorod	R2
nightspot	M1
Orange	H3
Owens	U4
opera	R3
Pacific	P3
Padua	I1
Paine	U3
Palace	E3
Pendit	I4
Pare	F2
Paul I	R3
Peace	R3
Peninsula	S1
Pergolesi	i3
Perry	J3
Pershing	M4
Petain	F4
Piao	C4
Plassey	I3
Pisa	i1
Pizzaro	P2
Pompeii	i3
Pugachev	R3
Purchase	M3
painting	H2
palace	M3
palaces	R2
polders	H1
politician	J1
possession	C2
premier	I4
president	C4
project	F3
pueblos	U1
question	S1
Railroad	R3
Rajputs	I1
Raman	I4
Rashomon	J4
Ravel	F4
Religion	F2
Remonstrants	H2
Renaissance	U4
Ricci	C2
River	P4
Rivers	C1
Romanovs	R2
Roosevelt	U4
Rose	F1
Rotterdam	H4

Ruisdael	H2
rap	P3
reader	P1
rebellion	C3
resigning	C4
revolution	M3
rugby	E3
rule	P3
Samurai	J1
Saratoga	U3
Sartre	F4
Scythians	R1
Sea	R4
Shin-K'al	C4
Sikhs	i3
Simpson	E4
Slavs	R1
Soto	U2
Spinoza	H2
Stone	U3
Sucre	P3
Sun	M1
sale	U1
samurai	J3
sea	H1
seceding	H3
schools	i4
shrine	J1
silver	P4
speak	I4
species	I2
stand	U1
state	i4
statue	F3
suit	E1
Tenochtitlan	M2
Theatre	E2
Tiahuanaco	P1
Tiepolo	i3
Tim	E3
Titanic	E4
Titian	i2
Tojo	J4
Tokugawa	J2
Tokyo	J3
Transmerinus	F1
Tsung	C1
Tz'u-Hsi	C3
takeover	C3
temple	M1
theories	E3
tournament	S2
tower	F3
trade	C3
troops	R3
Ukrainian	R1
Utrecht	H3
umbrellas	F2
uprising	C3
Verdun	F4
Vermeer	H2
Victoria	S2
Vienna	H3

Villa	M4
Vinci	I2
Vladimir	R1
Vladivostok	R3
violin	i3
voyage	I2
Wall	C2
Whitney	U3
William II	H3
World	E4
walls	M4
weaver	P1
weddings	E2
world	E4
Xavier	C2
Xochimilco	M4
Youth	U2
Zapata	M4

agent/	J1
Boxer/	C4
book/	J4
city/	J4
corrida//	M2
Diaz/	M3
East/	I2
Este/	I1
Fujiwara/	J1
farewell/	S2
flowers//	I4
founding/	S1
Grotius/	H2
Hockney/	E4
Independence/	P3
Invasion/	M2
Kabuki/	J2
Ming/	C2
Opium/	C3
Peninsular/	S3
Pirandello's/	i4
Roderick/	S1
Sepoy/	I3
sack/	i1
secrets/	M4
surrender/	S2
Taiping/	C3
Tamerlane/	I2
Tasman's/	H2
Tokugawa/	J3
tongue/	M1
Verrazano's/	U2
West/	H3
Yuan/	C2

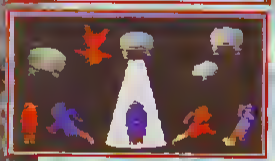
Когда слово найдено, отправляйтесь в эпоху, соответствующую слову по списку. Эпохи условно обозначены первой буквой названия строки (для Индии это "I", а для Италии — "i") и номером временного отрезка. После 30-го дела может возникнуть ситуация, что вы настигнете похитителя, но не сможете его правильно опознать для вынесения приговора. Чтобы такого не приключилось, опрашивайте всех свидетелей и информантов, пока не получите полный портрет преступника. Времени у вас должно хватить.

greatdragon.ru

R4: Для кого построили Мавзолей в 1901 году?

ИЗБРАННЫЕ НЕПОНЯТНОСТИ ЗАГАДОЧНОГО ПРОИСХОЖДЕНИЯ

1. В одной из улик упоминается Кардинал Мазарин — опечатка или еще один прикол?
2. Если верить характеристикам эпох Шарльман — король Франции с 9 века по 1230 год! Да здравствует король?
3. Оказывается, Достоевский тоже писал пьесы...

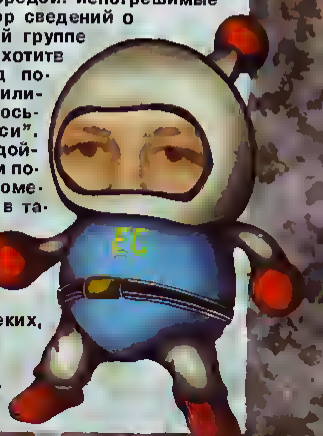


Чуть не забыл, если вы ошибетесь в выборе временного прыжка, любая попытка получить информацию выльется в сообщение типа "Не знаю, я не здешний", или "Откуда вы, незнакомец". В этом случае срочно возвращайтесь в предыдущую эпоху — может, еще успеете выйти на верный путь. Правильное перемещение отмечается встречей с подручным V.I.L.E., хоть немного оживляющим монотонний ход игры. А оказавшись в одной эпохе с бандитом, вы узрите черный экран с неким зпобнмм предметом и предупреждающее сообщение. Именно сейчас надо скормить компьютеру собранную информацию и, получив ордер, продолжать поиск улик, пока не ичнется поимка обнаруженного роботом-перехватчиком душегуба. Если приговор был вынесеи по существу, вы получите пароль и новое задаиие.

ЛЮБИТЕЛЯМ ВЗЛАМЫВАТЬ ПАРОЛИ

Коды доступа содержат информацию о том, сколько дел вам удалось раскрыть и, судя по всему, ничего больше. В состав пароля могут входить лишь 16 букв (заглавных): B, D, F, G, H, J, K, L, M, N, P, R, S, T, W и X. Пронумеруем их в указаиом порядке числами от 0 до 15. Тогда если обозиачить за X остаток от делеиия зиачения последнего символа на 8, а за Y — зиачеиие предпоследнего символа пароля, то число 16*X+Y будет равно количеству раскрытых дел. Остальные символы пароля иеким образом вычисляются при его выдаче компьютером, изменяясь в довольно широких рамках даже для одинаковых смысловых частей (то есть, двух последних символов). Есть идея (пока что в стадии разработки), как для любой смысловой части восстановить коитрольную часть, получив в итоге рабочий пароль. Для этого надо, получив достаточное количество паролей с одинаковыми смысловыми частями (просто, во время игры иесколько раз загляните в экран пароля, не продвигаясь по службе), придумать для них достаточное количество инвариантов (то есть, формул и выражений для значений символов пароля, значения которых НЕ меняются при НЕизменной смысловой части). О том, что найдено достаточно инвариантов, вы узнаете, когда любой пароль, полученный из любого рабочего с сохранением зиачеиий ВСЕХ полученных иивариантов, будет также рабочим. Остаиется лишь опознать изменения иивариантов, возникающие при измеиеиии смысловых частей, и вы достигнете цели. Работы в даиом иаправлении миою ведутся, об их завершении вы, надеюсь, скоро узиаете...

Напоследок несколько общих замечаний. Сообщеиия игры ведутся грамотно и почти официальным языком, поэтому для ее прохождения вполне хватит небольшого словаря и средних размеров тетрадки для сбора информации. Навыки дзтектива игра дает минимальные, уж слишком идеализировано общение сыщика с окружающей средой: иепогрешимые свидетели, полный набор сведений о сравнительно небольшой группе подозреваемых... Если хотите потреиироваться перед поступлением в Школу Милиции, лучше поиграйте в восьмибитного "Дика Трейси". "Carmen" же больше подойдет знатокам, желающим поразмять извилины в промежутке между участиями в таких Играх, как "Брейн Рииг" или "Своя Игра". А также всем, любящим и знающим историю ие только своей родины, ио и страи далеких, иеведомых.



Eler Cant

greatdragon.ru

TWO TRIBES
POPULOUS II

Трудно быть Богом!
— братья Стругацкие

Сюжет "Two Tribes" таков: вы — скромное божество забытой всеми деревеньки, и чтобы доказать свою профпригодность и законность места в пантеоне Олимпийских богов, вам надо довести своих дуболомных последователей до достатка и процветания, отняв территорию у всех врагов (от мелких титанов до самого Зевса). Но если в первой части "Populous" вы были божеством безмозглым и даже без собственной рожи (это уже бомж какой-то получается), то в "TT" ваши последователи должны знать своих идолов в лицо. Для этого выберите в начальном меню опцию "Create Your Deity" и играйте с фотоботом хоть до самого Рагнарека. Когда же достойный фейс и имя будущему верховному богу подобраны, смело выбирайте опцию "Conquest Game" и готовьтесь принять на свою голову лаврового венок победителя. И хотя это, наверняка, произойдет недели так через две, тренировка не помешает.

Сижу в как-то в редакции. На стуле. Перед компьютером. Вдруг на мои бедные, измученные плеером барабанные перепонки обрушивается ужасный грохот, дверь экстренно увеличивается в объеме, и оттуда появляется РБШ-17М (это такой большой, чугунный и солярной воняет). Подходит он ко мне, протягивает маленький черный картридж и громогласно вещает:

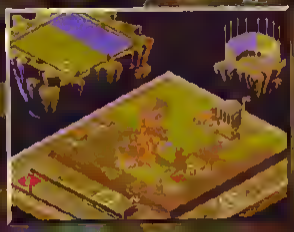
Друг мой, протоплазменный!
Олиши-ка мне
"Populous" маразмейный
Углом на стене!

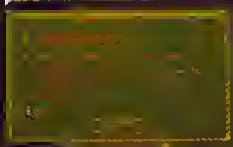
А то, дескать, микросхемы у него уже свихнулись от этой бесконечной игры. И сует мне, натурально, уголек. Пришел я домой, понгрел в РБШ-овый подарок и решил: чего зря портить стены любимой редакции, расскажу-ка я лучше читателям о замечательной игрушке, от которой задымились электронные мозги несокрушимого робота. И вскоре родился нижеследующий текст...

Большинство фанатов стратегических игр любят этот жанр за то, что он дает работу не натруженным "Мортал" рукам, а разжиженным школой мозгам. Приятно смотреть, как после пары-тройки часов напряженной игры, укрепления тыла и продумывания боевой стратегии непобедимые центурии Теоей армии разрывают порядки вражьего войска, а сытые и мирные крестьяне произносят в Теою честь тосты и запивают их квасом. Но в хорошей игре обычно до этого момента проходят долгие упорные бои за каждый клочок земли, так как враг почти всегда силен, его броня крепка, как курс доллара, а танки быстры, как инфляция рубля.

В моем понимании хорошая стратегия должна сочетать в себе три вещи: интересную концепцию, удобное управление и высокий уровень сложности (но не до абсурда). Эталоном данного жанра могут служить "Metal Marines" (SNES) и "Populous-II" (MD). О последней мы и поговорим.

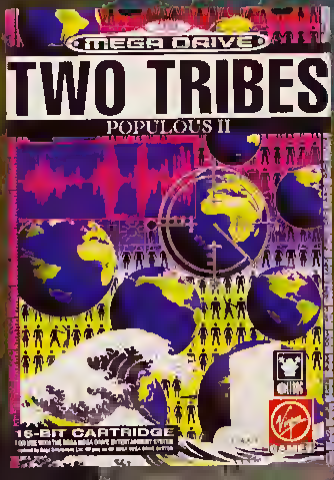
В своей игре компании "Bullfrog" (автором оригинальной, PC-шной версии) и "Virgin" (издатель 16-битных компиляций) реализовали интересную, но редкую концепцию "полезного вмешательства" (знатоки сразу отметят ее наличие и в игре "Lord Monarch"). То есть подчиненные вам человечки могут развиваться и без вашего вмешательства, но при вашей помощи они будут это делать гораздо успешнее.

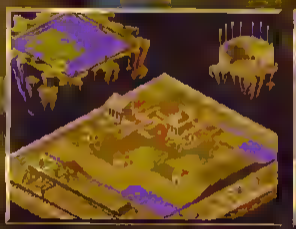


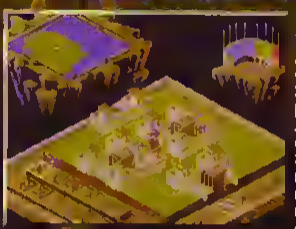


Главное в освоении "Populous-II" — это не схватить инфаркт при первом знакомстве с количеством управляющих иконок. Для удобства поделим экран на пять частей. В центре находится собственно главный вид на подопечную территорию, а по бокам расположены (по часовой стрелке, с двух часов): информационная панелька (в виде Колизеума), там показывается количество народонаселения, вашего — голубым цветом, вражеского — красным; линейка управления; линейка Божественной силы; и под конец немасштабируемая карта всего мира целиком.

На линейке управления есть шесть иконок. Снизу вверх: идти к Папа Магниту ("Papa! Magnet", сам я таких мудреных слов не знаю, а злобный РБШ на просьбу о переводе начал пространную речь о том, как в Ватикане однажды ему на ногу упал папский магнит...), к такой штуке, типа солнца на длинном шесте и со щупальцами, к которой будут стремиться все ваши люди, если на эту иконку щелкнуть. Предварительно, правда, этот Папа надо установить...







Следующая иконка: флажок; если ее включить, то людики после набирания достаточной силы не пойдут громить супостата, а станут строить домики. Универсальная команда — если места для жилья будет не хватать, ваши люди обидятся и пойдут отнимать домики у противника...

Если же щелкнуть на изображение мечей, то ваши людики бросят строительство домиков и пойдут выслеживать врага и бить его палкой из-за угла. Не очень полезно — если все ваше войско перебьют, то значительная часть вашей территории сразу же останется без охраны.

Далее идет иконка формирования "летучих" отрядов. При ее включении народ будет собираться в большие банды-формирования. Таким бандам легче выжить при нападении врага, но и срок собирания них чересчур большой. Да и опять же их потеря слишком чувствительна для вашего народа.

Иконка со знаком вопроса покажет вам данные по любому человечку на карте. Абсолютно бесполезно.

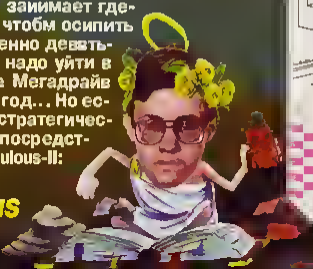
Ну и последняя икона — экран опций. Там можно перезапустить сценарий, поставить полный экран или вмйти из игры.

С линейкой магии сложнее. Она делится не тип волшебства и отдельные заклинания. Типов всего шесть: Земля, Вода, Воздух, Человек, Пар, Планета. Заклинаний же поначалу всего пара (в зависимости от типа магии, который вы выбрали при создании своего бога), но к последнему бою в вашем распоряжении будет целая пачка spell-ов на любой вкус.

От управления перейдем к техническим сторонам игры. Что касаемо графики, то скажу честно: она такая, какую и следовало ожидать от стратегической игры, тем более 1993 года. Анимация человечков и особенно магии (Морские Кони, Пламя, Великаны) смотрится приятно, а вот с палитрой просто беда — такого количества оттенков цвета каки я ранее не встречал. С музыкой еще сложнее — ее местами просто нет. А там где есть — хочется побыстрее выключить (кто не верит — может взять кассету с иезуитскими песнопениями, основательно ее зажевать и прокрутить задом наперед, эффект примерно одинаков). А вот звуки меня порадовали! Людики живописно орут, кричат и матерятся, огненные смерчи уютно потрескивают, а Великаны оглушительно топают. А от воплей убитых в бою проповедников мои родители даже требовали уменьшить звук телевизора.

Ну и резюме: рекомендую. Честно. Если прохождение даже одной миссии занимает где-то полчаса, то для того, чтобы осилить все 999 карт (да-да, именно девятьсот девяносто девять!), надо уйти в монастырь и засесть за Мегадрайв по меньшей мере лет на год... Но если вы любите сложные стратегические игры и не боитесь посредственной графики, то "Populous-II: Two Tribes" — для вас!

Lord Hantaseus



P.S. Несколько скромных, но полезных советов:

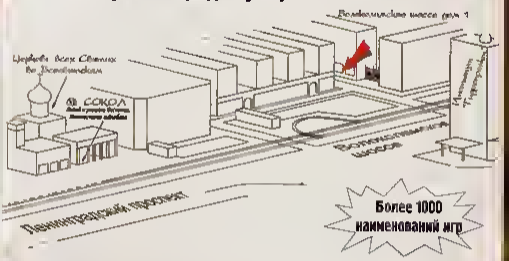
1. Дабы ваши людики строили улучшенные модификации домиков, выровняйте вокруг землю! Все на строительство окопов и насыпей!!! Они — залог вашего процветания.
2. Чем круче домик, тем круче человек из него выйдет. Из рыбацкой хижины может вылупиться разве что голый люмпен, а из кибуца частенько выходят супер-мощные солдаты.
3. Рыцари, которых можно делать даже с начала игры — вещь, конечно, хорошая, но если такого воина завалят, вы потеряете кучу простых солдат — а это нерентабельно.
4. Полный экран, выставляемый в опциях, дает очень большой обзор, но ТАК тормозит при движении... Миссии, где надо развиваться быстро, проходите только на обычном виде.
5. Не возитесь с линейкой управления — в самом начале поставьте ее ярлычок снизу команду (строить домики) и можете играть до конца миссии.
6. Магия, безусловно, вещь приятная, и енд огня, пожирающего вражью деревню, натурально, греет душу, но с заклинаниями много возни, поэтому я предпочитаю лишний раз подровнять землю вокруг своего кибуца...
7. Ваши людики достаточно выносливы, но если из-под ног у них убрать землю, они, наверное, утонут... Не переборщите с понижением грунта!
8. Я узнал к "Populous-II" секретные пароли...

NOT HALF — последняя битва с самим Зевсом (набирать в игровых опциях во время миссии)
EXPERIMENT — куче очков на магию при создании бога (где набирать, не знаю — код не получался)
HUMANOID — тонны манны (магической энергии)
WIBBLE — все звуковые эффекты (тоже не получилось)

Эту игру вы можете приобрести в магазине "МИККИ"

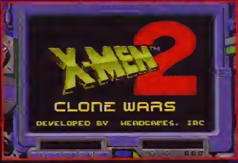
Магазин МИККИ

Магазин "МИККИ" известен своими низкими ценами и широким выбором картриджей для 8-битов, Sega Mega Drive, Супер Нинтендо, Sony PlayStation и 3DO. Здесь можно купить по невысоким ценам самые известные игры, такие как Ultimate Mortal Kombat 3, Cannon Fodder, Earth Worm Jim 2, Lion King, Zoop и так далее. Скоро поступит в продажу Aquatic Games.



звоните 158-65-11

Оптовая продажа 200-47-07



В моем сердце, сердце настоящего геймера, нашлось место для многих выдающихся творений тихих людей программистов: Mortal Kombat'e, Shadowrun и множества всяких ролевушек. Уместились там и X-Men'ы всех мастей и размеров. В свое время я только в эти игры и играл. Надо сказать прямо, теперь об этом и вспоминать смешно: уж очень слабыми с технической точки зрения они кажутся нынче. Что ни говори, а класс игр здорово шагнул вперед. Однако смысл как вещь потенциально времени неподвластная всегда оставался на высоте. Именно смысл и привлекает многих геймеров к экранам... Сперва для несведущих о самой истории X-Men'ов и их игры, и как команды Спасателей (прошу не путать с Чипом, Дейлом и их шайкой). Итак, один очень умный ученый пришел к выводу, что преступность — это плохо. А с "плохо" надо бороться. И вот собрал он команду людей, обладающих не совсем обычными для смертных способностями. Людей получилось достаточно много, так что сила образовалась порядочная. Перечислю основных из них. **Вульверин** — наемник, облучен малой долей жесткой радиации, вследствие чего получил огромную силу плюс способность быстро восстанавливать свое тело (она-то вам очень пригодится). Оружие — когти из адамантиума. Этот персонаж столь популярен, что ему посвящена целая игра (Wolverine: the Adamantium Rage). Циклоп — довольно сильный малый, а если еще и очки из кварцевого стекла наденет, то лазерные лучи из глаз довершат задуманное. **Псайлок** — весьма симпатичная девушка, повелевает молнией, бурями и тому подобной лабудой. Почему-то очень сильно косит под ниндзя (это все китайский купальник и конановский меч виноваты). **Гамбит** — профессиональный игрок в карты, борец за справедливость по совместительству. Он довольно круто машет дрыном. (Из-за игрального стола послышалась тихая ругань Гамбита: "Ну сколько можно объяснять, что это не какой-то там "дрын", а шест!"). Просим прощения, конечно же шестом. Да, а еще он и картами кидается не хуже, чем Циклоп глазками стреляет. **Найткраулер** — некое подобие кошки, а значит когтями бьет. Правда, умеет еще и телепортироваться, но на очень короткое расстояние. Есть и еще один персонаж (по-моему, его зовут Бистмен), хотя я могу и ошибаться — физически силен до неприличия, но кроме этого обладает лишь страшным фейсом. Помнится мне, была и еще какая-то женщина, но что-то ни в чем X-Men'овском ее не видно. И, конечно, есть, так сказать, "падший ангел" — **Магнето**, Черный Враг Всего X — ... (не путайте с Морготом — Черным Врагом Мира). Умеет летать и молниями во все стороны кидаться. Есть и шаровая молния — не дай бог под нее попасть. Все эти прекрасные личности были созданы в Marvel Comics, а оттуда плавно перекочевали в видеоигры. На моем веку до сегодняшнего дня встречалось лишь две X-men'овых бродилки. Первые X-men'ы выглядели достаточно круто для своего времени, о ней, помнится, Купер рассказывал. Второй опус назывался Spyderman & X-Men. Его никто не описывал, что очень правильно и мудро. А что можно написать о микроскопических квадратиках, заменяющих собой привычный образ Супергероя? Но на этот раз есть о чем рассказать.

Сначала, как водится, завязка. Все началось с того, что вы, член отряда супер-героев под названием "X-Мен", спокойно себе шли, дабы посетить свою базу в Сибири (а чего это американские крутые делают на территории нашей страны?!), а тут на вас, мутологического боевого воробья, напали. Кто бы вы ни были, но по-моему врагам заплатить придется. Но вот в бункер вы попали, и самое время спросить у вашего предводителя, профессора X: "А вообще-то какого лешего здесь происходит?!" Вы-то думали, что опять трубу прорвало ("Ох, уж эта Россия!"- расстроено пробурчал Вульварин), а на самом деле снова мир захватывают.

greatdragon.ru

A — использование ваших супер-способностей У некоторых персонажей копится, дабы результат получился еще более впечатляющим.
B — удар кулаком, палкой — ну, в общем, кто чем может
C — прыжок, у некоторых делается аж два раза по примеру Shinobi.

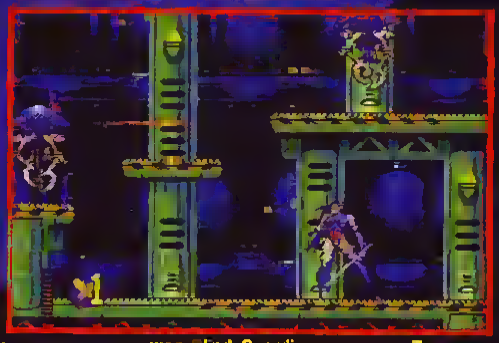
Теперь кое-что посложнее
ВВЕРХ+B — некое подобие апперкота
ВНИЗ+B — нижний удар

На этот раз некие злобные силы решили подчинить себе мозги главных вдохновителей рас человеческой, а потом наводнить города своими агентами, да так наводнить, чтоб не лезли всякие там Супер-герои. Есть само собой и главный злодей, некий гибрид живой ткани и металла, по имени Phalanx (Циклоп лишь протер замшей очки и сказал: "Проще пареной репы"). И вот пошла она, игра, игра и еще раз игра...

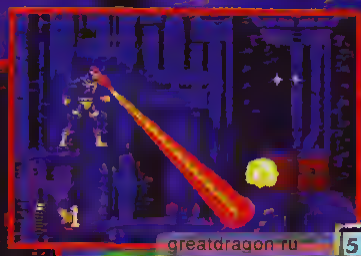
Как только приставка включена, без всяких предупреждений вы появляетесь на экране в легком плащике (купальничке, полосатом комбинезончике, просто нагишом и т.д.) посреди снежной сибирской пустыни, а в вас уже стреляют. На все про все есть восемь жизней, и увеличить их количество в течение всей игры нельзя, зато можно очень сильно уменьшить. На этом этапе вам предстоит познать все прелести данной игры, а заодно и разобраться в управлении. А вот, кстати, и оно.

А теперь самое интересное, в именно о назначении кнопки A (оно у всех разное). Так и пойдем по порядку. Вульверин — некий очень хитрый удар когтями, Циклоп, само собой, стреляет, Гамбит тоже кидается, но картами, Псайлок — бьет электрошоком (это действует только на живых существ), Бистман — миниатюрное землетрясение (или Шива), Найткраулер — телепортация, но даже сей замечательный прием не спасает это убожество от геймерского забвения. (Из темного угла сонный Найткраулер злобно прошипел: "Я тебе покажу убожество!" — но затем сладко зевнул и свернулся калачиком на диване). У Гамбита, Циклопа и Найткраулера А можно копить. И еще один момент: вся игра спланирована по одной концепции — "или стрелять, или все остальное". Поясню. Вульверин, Сторм, Бистман и Найткраулер умеют ползать по потолку и стенам (там очень часто спрятаны ремонтные средства — двойнма спирали ДНК), но зато не умеют стрелять, а у Гамбита с Циклопом все наоборот. Именно поэтому персонажи в игре живут примерно равное время.

Продолжим рассказ о препятствиях на пути доблестного Супер-героя. Итак, с Сибирью разобрались и самое время проникнуть глубже в замыслы Врага. Первой целью стал завод, находящийся под вашим наблюдением ("Коварство!!!" — заглушая Blind Guardian проревел Бистмен), занятый производством огромных роботов класса Страж. Эти монстры могут или обеспечить миру процветание, или сделать так, что последнее будет обеспечивать уже не для кого. К счастью, они еще не завершены, и ваш первейший долг их скоренько разгалить ("Строили мм, строили, и наконец построили!" — громхо и радостно прокричал с трибуим Чебурашка. Упс! Это не отсюда). А чтобы это сделать, надо разбомбить центральный охладитель. И вот ваша мощная нечисть сквозь толпы врагов пробивается, дабы уничтожить самое крупное кристаллоелоожение врага. К ниндзя прибавились роботы, только что сошедшие с экрана "Звездных войн". Но будучи по природе туповатыми, они прекрасно разваливаются даже под натиском игральных карт. Наконец-то появились главные мазохисты всех времен и народов —Боссм. Первый — тот самый главный охладитель. Стрелять надо по движущимся квадратам, но только когда они синие, в остальное время им все равно. Не увлекайтесь, а то молнии из глаз быстро охладят ваш воинственный пыл.



Посла глобального взрыва самое время рвать когти. На обратный путь у вас есть всего около трех минут. А ни то... После того, как вы отсрочили уничтожение вселенной самое время спросить: "Какого...?!"- у Магнато, которого вам поручили спасти(?!) от Phalanx'а. Он обосновался в космоса на станции под названием "Авалон". (Авалон — мифический волшебный город, обитель героев и богов низшего порядка, куда иногда заглядывают и простые смертные,



greatdragon.ru

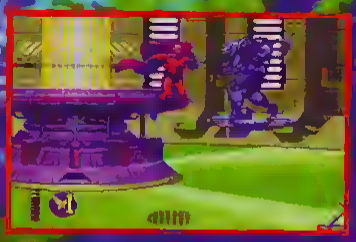
например, король Артур). Вот теперь поневслось. Магнето не понимает своего счастья и отказывается быть спасенным. Повсеместно летают коварные личности с бластерами, стоят пушки и таймерные бомбы. Масла в огонь подливает нечто за пределами вашей досягаемости, которое стреляет порой из снайперского гранатомета. Очень хорошо себя показал на этом уровне Циклоп. Надеюсь, что вы прошли обе чести этого мучения, и то, что реньше летало на заднем плане теперь выкодит на план передний. Отомстите этому "что-то", телерь оно уязвимее мокрого и голодного хоббита. Новая накодка больнык мозгов программистов — падающий уровень. Везде висят раскаленнмя электрические спирали — будьте осторожнее. Падаешь не все время, лоладаются и перекрытия, на которых удобно расположились бомбм и шестовики. Маленький секрет: чтобы убить все на подэтаже, нвдо просто включить выключатель. Видите, все очень просто. Снова Боос — некое подобие Магнето, вот только стрепяет эпектрическими бубликами. Самая простав и вместе с тем эффективная стратегия: выберите Циклопа, встаньте слегка справа от этой летающей туши, накопите выстрел, и когда бубликн полетят, зажрьте эту гадость. Внимание, если бублики летят в стенку, то подпрмгивайте, а то пол, он, знаете ли, тоже током бьет ("Вот в этом ты прав, — сказала Псайлок, подогревая молниями цыпленкв-табака, — и когда мм микроволновку купим"). Ок, женщины! Слава богу и это исчадие чего-то там развалилось на шарики. И вот вм с радостным криком: "Эрик!" (е именно так зовут Магнето) вбегаете в его личнме покои. Он тоже влетает и с криком: "КЫШ!!!" начинает в вас стрелять молнивми. ("Мне второй месяц поспвть не дают, кждые полчаса кто-то прикодит мир спасать" — начал было оправдмваться Мвгнето, но как-то сразу сник и расстроился). Вся соль в том, что надо добежать до реакторе и не помереть до срока. Учтите, что последнюю стенку может проломить только сам Магнето, так что изловчи-

тесь. Добежвли, постреляли для порядке, и окончетельно проснувшийся Эрик присоединится к вашей и без того лихой команде. Он, видите ли, привык быть единственным и свммм главным злодеем, и конкуренция ему ни к чему. А вот и приемы для него: А — швровня молния; С, А — висит в воздухе, не двигается и стреляет молниями во все стороны; В — молния. Все X-Men'ы вместе, пора уж и игру прокодить.

Следующий пункт незнвчения — пирамида, в которую слрятан главный реактор врвга. Сммсл уровня — все еремя бежать, да изредка прыгать. В конце — Босс. По лути на вершину вы уже видели его уменьшеннме колии, а теперь перед вами оригинал. Начвлся самый нуднмй момент всей игры. Босс тупой, но очень здоровый. Опять же предлагвю свой способ изммвательства над этим рогатым. Он умеет кидать камни, но их можно легко обмануть; он пускавт ло земле гадов, но они сносятся с одного удара. А вот и последовательность: камень-правмй уродец-камень-левмй уродец-оба сразу-камень-камень-а вот тут разн! Таким образом он убивается без потерь, но очень долго. Самое время перестать плясать на трупе с диким котом: "Получили, гномы, вилку в зад!" и заняться реактором. Он, как водится, очень глубоко и до него расстояние равно как раз одному новому уровню. Ну про этот и говорить особо нечего, главнов не спешить и не забывать о переключателяк на стенак. А вот реактор и, само собой, нового Босса обделить вниманием нельзя. Кстати, это Phalanx. Но перед тем, как его прожарить, промять, простучать, надо вырубить реактор. Перепрыгивайте бомбм, а как только увидите квадрет с крвсным кружком, бейте его, и рвактор отзовется громким "БУМ!" С реактором все ясно, а что с Phalanx'ом? А вот и он, прилетел и круто рвминает вас своей шипастой рукой, так что смотри в оба. Нвконец, второе крупнейшее капиталовложение противника смешалось с воздушными массами. А вы как настоящий Супермен летите портить жизнь еще паре сотен мирных граждан. Вот и до джунглей добрались. Каждый аборигев с киркой должен умереть! Каждая муха должна знать свое место в паутине! И как бы в соответствие с такими грозными лозунгами Вульверин полностью берет на себя весь уровень. Можно поиграть и другими персонажами, но пройти уровень принципиально невозможно. Джунгли опасным, и даже очень. Из желудей вылезают шипм, брюква под ногвми взрывается, да и прочие корнеплоды постреливают. Не забудьте, что Вульверин лазить по стенам умеет, и что если ДНК не видно, это еще ие значит, что ее твм нет, в то и Вульверин не поможет. Я надеюсь, что с помощью Валаров вам удастся одолеть все эти издевательства, да еще аж два раза.

Ну, а теперь полный... ужас! В бункере, который вы нашли, на вас свапились все плоды поврежденного рассудка программистов. Всюду летают какие-то чувaки с автоматами, наши старме знакомые аборигены попрежнему размакивают мелкнм садовым инвентарем, а зеленая жиже, которая поднимвется с самого нвчале, существенно ограничит вас во времени. Вот это и есть настоящий зк-

В статье использованы рисунки Павла Бывалого (г.Москва)



замен для Геймера: пройти полный врагов уровень, не утонуть в отходах да еще найти замаскированную за камнями дверь. И как дополнительный и бесплатный подарок, вы получаете не один, а целых два таких уровня. Однако Босс тут бредовый. Сначала он летает, потом ходит, а затем помирает. Особой стратегии нет, просто стой и стреляй.

И, наконец, последняя часть сего бессмертного произведения — фабрика двойников. На арену выходят амбалы с пушками, да и все остальные гадости тоже не дремлют. Ну почему авторы пошли на поводу у нехорошей традиции?! Все время приходится включать и выключать лифты. А их охраняют. Хорошо охраняют. Зато до Босса вы доберетесь с полными жизнями, если вообще доберетесь. Так вот о Боссе. Если вы Циклоп, то просто стойте и стреляйте, а если нет, то готовьте себе симпатичное местечко для могилы. Надеюсь, вы были Циклопом. Дальнейшее развитие событий происходит очень странно. Сначала вы поднимаетесь на каком-то лифте, на вас потоком Андуина льются самолеты. Они даже и не стреляют особо. И... а вот, собственно, и лифт кончился. На смену нормальным фабричным строениям приходят некие тоннели, вдалеке мерцают колбы для генной инженерии, по стенам, полу и потолку ползают самые настоящие муки, только очень большие и стреляющие лазером. Впрочем, и все остальные противники не заставляют себя долго ждать. Очень туго с жизнями, так как хоть уровень вроде и простой, но очень длинный, и попадаются места, где без ран просто не пройти. Как назло, ремсредства всегда висят там, где вам ни в жизнь их не достать. Но если и это вам по плечу, то добро пожаловать вниз, и к вашим услугам... еще несколько таких же этажей.

Пожалуйста, мучайтесь на здоровье. Самое время, наконец, закончить эту проклятую игру, изобретенную только для истощения нервов несчастных геймеров. Где последний Босс?!!! А-а-а.., вот и ты! Однако, мы так облажались, избивая младенцев, пусть и с автоматами, что этот Босс повергает сперва в состояние полной депрессии — он определенно не хочет умирать. Представьте: ползет огромное насекомое, стреляет и бодается, топчет и снова стреляет. Попасть в него просто невозможно. А вот не буду рассказывать, как его убивать! Сами постарайтесь, когда будете играть. Смысл в том, что Босс помер. Сбегите от его ног и можете передохнуть.

Соберитесь для последней схватки: надо вырубить двойников всех X-Men'ов. Слава богу, что они только кулаками машут, да в шарики превращаются. Да, кстати о шариках. Когда они бьют о землю, то последняя взрывается. Итак, X-Men'ам — двойникам конец! Ой, и все? Сам не заметил, как все интересное кончилось.

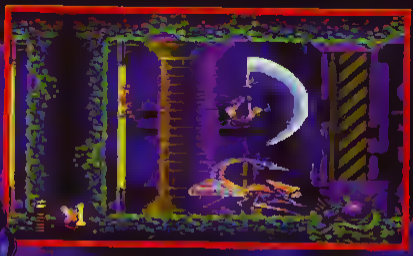
Теперь началось неинтересное. А именно — конечная заставка, если ЭТО можно так назвать. Начало — пара странных фраз, конец — две пары странных фраз да рела вашего компьютера (можно прочитать и по-другому, но так прикольнее), а в середине... Это ж надо так осквернить хорошую игру! Специально для особо фанатеющих даю краткий и очень приблизительный перевод конечной заставки: "Phalanx сбежал, испугавшись вашей мощной поступи. Самое время разобраться в отношениях с Магнето. Он вас пожалел и не стал взрывать ваш корабль. Однако война еще не закончена..."

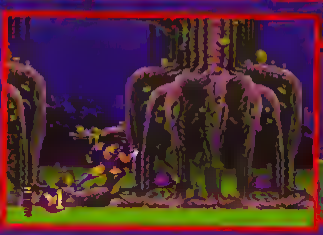
Дальнейшее продолжение статьи только для ленивых — секреты.

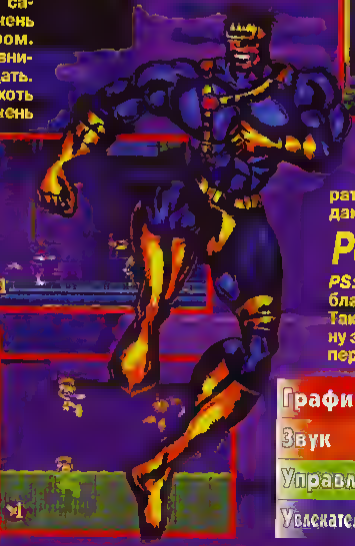
Наберите код: влево+C, вверх, вверх, влево, вниз, вниз, вправо, C, вправо+C, чтобы сменить уровень, или влево+C, чтобы сменить героя.

Бессмертие: вверх+B, вверх, вправо, вниз, вверх, вправо, вниз, вниз, вверх, B, вверх+B.

99 жизней: вниз+C, вверх, влево, вверх, вправо, вправо, C.







Урв, ну вот и все! А то засиделся я тут с вами, а там другие игрушки появились. Что до X-Men'ов, то поиграть советую, бродилки такого уровня попадаются не часто.

Polymorph Sauronovich

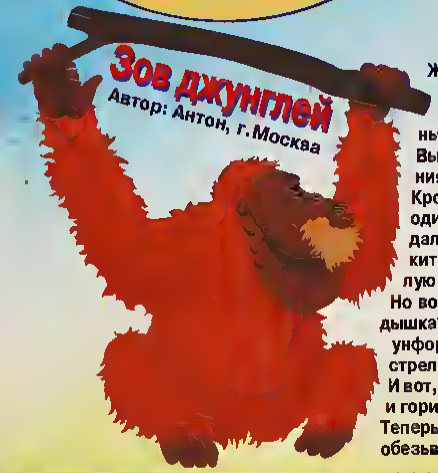
PS: Стало хорошей традицией выражать благодарность тем, кто этого заслуживает. Так вот, извольте: спасибо Wader'у и Райдену за картридж, спасибо Просто Сереге и Куперу за секреты.

Графика	4+	Общее впечатление	4+
Звук	3		
Управление	5-		
Увлекательность	4		

greatdrag...ru

Начало Мира

Антон Расенко из города Когалым Тюменской области заглянул в такое далекое прошлое, когда не было ни то что Земли, но Мира в целом. А были лишь молекулы и атомы. Тогда, однако, они еще умели мыслить и говорить. А зря. Потому что, когда Король молекул надумал-таки создать Землю, у него тут же нашлись противники, а дальше... дальше все как у людей: войны, войны, войны. Такое "начало Мира" многое из сегодняшней жизни делает понятным.



Жили-были в джунглях Африки гориллы. Их никто не трогал, и они тоже. И вот однажды занесло в эти края заокеанского миллионера по имени Кроунфорд. Очень ему хотелось иметь в своем зоопарке таких человекообразных. Собрал Кроунфорд охотников и начал по одиночке отлавливать горилл.

Вы — вожак стаи. Гордый, мощный, вы решаете спасти сородичей от пленения и увести стаю вглубь джунглей, в надежное место.

Кроунфорд не ожидал от вас такой прыти и поначалу слегка растерялся: лишь одиночные охотники встречаются на пути горилл к центру джунглей. Но чем дальше в тропический лес, тем больше преград. Болота, чащоба, змеи и москиты угрожают обезьянам, да и Кроунфорд очнулся и послал на перехват целую армию снайперов.

Но вот, наконец, джунгли редеют, и открывается берег реки. Спасение? Передышка? Ни то, ни другое. Реку необходимо преодолеть под огнем с вертолета Кроунфорда. Нет, никак не удается горриллам свалить дерево для переправы под обстрелом. Что ж, попробуем сшибить вертолет булыжником.

И вот, удача! Вертолет с ненавистным миллионером шлепается в воду на радость и гориллам, и аллигаторам, которые неожиданно обрели роскошный ужин.

Теперь быстро через реку освобождать пленников и праздновать воссоединение обезьяньей стаи.

DUNE

THE BATTLE FOR ~~ARRAKIS~~

Битва за "Великий Дракон"

Пролог

Три Великих Дома пришли бороться за право обладать самым лучшим игровым журналом.

Журнал назывался "Великий Дракон". Ценность его заключалась в уникальных описаниях игр и их секретов. Без этого журнала жизнь во Вселенной стала бы слишком скучной. Таким образом, Великий Дом, обладающий этим журналом, мог держать под контролем настроение всей виртуальной Вселенной и получать огромные доходы.

И только время покажет, кто выйдет победителем...

М.К. г.Москва

Автор: Дмитрий Королев, г.Томск

Задача: *купить номер "Великого Дракона" быстрее, чем ваш друг.*

Представляем участников состязания: Дмну и Дисю.

Дмн. Ходит на занятия по карате. Обладает на редкость ценной вещью — проездным билетом на все виды транспорта.

Дися. Карате не занимался, но может выразиться так, что все кругом столбенеют. Проездного билета не имеет, зато обладает роликовыми коньками: зацепился за автобус или троллейбус и езжай себе бесплатно.

Итак, в город завезли журналы. Как всегда мало.

Этап 1. На журнал нужны деньги. Где их взять? Конечно, у родителей. Становимся примерными и выполняем всю домашнюю работу, не прогуливаем школу. Родители удивятся, умилятся и отстегнут от изумления требуемую сумму.

Этап 2. Журнал продают только в одном магазине. Вперед, на остановку автобуса. Дмн должен вбиться в переполненный салон, а Дися прицепиться к транспорту и ехать так, чтобы не попасть под колеса или в милицию.

Этап 3. У магазина — толпа и крики: "Очередь не занимать, магазин скоро закрывается!" Ваша задача — суметь проникнуть в магазин без очереди, отыскав служебный вход.

Этап 4. Промежуточный босс — уборщица. Она охраняет служебный вход и бьет шваброй наглецов, которые пытаются проникнуть в магазин с тыла.

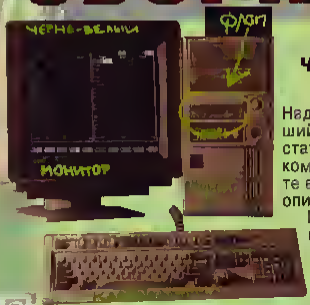
Этап 5. Главный босс — продавщица. Чтобы ее одолеть, требуется правильно ответить на ее вопросы и убедить, что "без журнала вам жизни нету". Суровое торговое сердце смягчится, и журнал — ваш!

А чей, Дмны или Диси — покажет игра.

greatdragon.ru

Эта картина была нарисована, к изумлению всех пришельцев и археологов, на планете Земля, на материке Евразия, на Украине, в городе Днепропетровске, на улице Карла Либкнехта, на стене дома №67 одним человеком по имени Action man при поддержке его брата Bori Volvo. Длина картины — 4м 50см. Высота — 2м 07см. Фигуры персонажей "Mortal Kombat" нарисованы в полный рост. Техника рисования — цветными мелками "Рассвет". На картину ушло четыре пачки мелков. Редакция журнала "Великий Дракон" рекомендует занести это великое произведение настенной живописи в "Книгу рекордов Гиннеса" сразу по двум номинациям: как самое большое по площади (9,315кв.м) творение в области "Mortal Kombat" и за наибольшее одноразовое использование мелков "Рассвет".

СБОРКА ПРОСТЕЙШЕГО



Уважаемые читатели от 14 и старше!

Надеемся, что за прошедший месяц вы решились стать спецами по сборке компьютеров и собрали все те винтики и запчастики, что описаны в журнале "Великий Дракон" №31. То есть у вас в наличии есть VGA- или SVGA-монитор, корпус, флоппи-дисковод и клавиатура. Отложим флоппи-дисковод в дальний угол, он нам потребуется самым последним по счету. А вот монитор, корпус и клавиатура нужны немедленно, чтобы проверить только что купленные материнскую плату, видеокарту и мультикарту. Мы настоятельно советовали вам все это покупать именно в данной последовательности не просто так. Дело в том, что обычно на проверку всех этих покупок дают неделю, а то и три дня, поэтому их надо сразу проверять. Времени немного.

Пока гонки с покупкой-проверкой не начались, нам потребуется загрузочная системная дискета для DOS. Проконсультируйтесь по этому поводу с кем-нибудь из друзей, уже разбирающихся в компьютерах.

Потребуется еще раздобыть сетевой переходник, ведь компьютер рассчитан под евророзетку (с толстыми штырьками — в обыкновенную советскую розетку не воткнешь). Переходник — это маленькая штучка ценой меньше 10 тысяч рублей.

Купили переходничок? Тогда поехали покупать материнскую плату. Встаньте пораньше, чтобы на радиорынке быть часов в 10 утра. Не стесняйтесь, что вы пока не крутые по компьютерам, доставайте журнальчик прямо на рынке и делайте все по статье.

Здесь требуется небольшое лирическо-меркантильное отступление.

Материнская плата — носит такое странное название из-за того, что она представляет собою самую главную часть компьютера. На ней сидит Его Величество Процессор, в нее втыкается оперативная память, да и прочие платы — тоже в нее устанавливаются. Не удивительно поэтому, что общая производительность всего компьютера во многом определяется тем, насколько современные у него материнская плата и процессор.

Мы посоветовали бы вам все-таки остановиться на самом простом и дешевом варианте. Сейчас самыми дешевыми из хоть как-нибудь приличных являются устаревшие материнские платы типа 386DX40, 386DX33, 386SX40 или 386SX33. Обычно на них уже установлен или впаян процессор. Вам могут предложить материнские платы других типов, но у нас есть некоторые соображения, почему ничего другого, даже более современного, покупать не стоит. Посмотрите врезку — желтенький такой прямоугольничек. Там все написано.

Итак, идем мы по радиорынку, подходим к каждому киоску, где компьютерным железом торгуют, и спрашиваем: "386-й матери в продаже нету?" Сами понимаете, что не в каждом киоске такой раритет найдется. Да еще дядьки наезжают: "Ты что, мол, у нас только "Пентиумы" в продаже, хочешь, чтоб отвязался, 286-ю мать на халяву (бесплатно, то есть)". Гордо отказывайтесь, нам нужна только 386-я и желательно именно 386SX40, 386SX33, 386DX40, 386DX33. Походите, "мать" найти можно (в апреле 1997 года они еще точно были). Надеемся, что нашли. Уточните, для нормального ли она корпуса предназначена. А то встречаются нестандартные, влезающие только в специальные, хитрые корпуса. Нормальная 386-я материнская плата стоит 15-20 долларов.

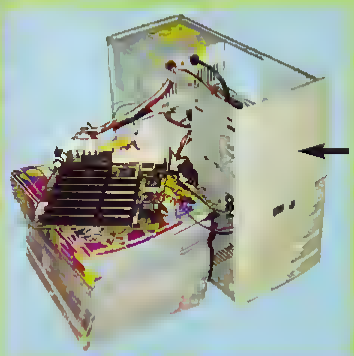
Спросите, нет ли у него еще и **памяти** для этой материнской платы. Нам, говорите, годится любая, чем дешевле, тем лучше. Но больше 20 долларов за "память" не давайте, лучше ее отдельно купите, у другого "дядьки" (читайте ниже).

Спросите, нельзя ли "мать" где-нибудь проверить. Часто "дядьки" подсказывают, где сидит проверяльщик. Смело оставляйте деньги за материнскую плату, запоминайте номер места продавца, берите "мать" подмышку и шагайте проверять. Если вдруг плата окажется неисправной, то запомните номер места, где проверяли (на всякий случай). Дядька-продавец редко начинает возбухать, деньги возвращает, или, может, у него еще одна 386-я "мать" есть.

Если наши с вами поиски завершатся успехом, то продавец в любом случае должен написать бумажку, пусть даже самую пустяковую, где подпишет свое место, цену и дату продажи.

Бегите быстрее домой проверять материнскую плату уже на нашем корпусе.

Разберите **корпус компьютера.** Обычно для этого достаточно открутить три винта сзади корпуса, по периметру крышки. Снимите крышку и поставьте корпус вертикально в открытом виде. Никаких кабелей пока не включайте.



Сложите стопку каких-либо книжек (можно, учебников) возле корпуса, как это показано на **снимке.** Достаньте материнскую плату из сумки и положите ее рядом с корпусом, но не касаясь его, на заготовленную стопку книг. Чтобы не закоротило.

От блока питания тянутся два шлейфа (по 4 проводa). Их надо воткнуть в соответствующий разъем на материнской плате. Это разъем питания.

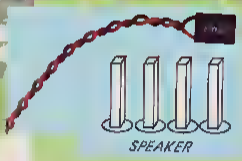
Внимание! Самое главное при сборке компьютера — не перепутать в этот момент провода местами.

ПОМНИТЕ! ЧЕРНЫЕ ПРОВОДА ДОЛЖНЫ БЫТЬ ВМЕСТЕ И ПОСЕРЕДКЕ. Как показано на снимке. Втыкаются они немножко хитро. Может сразу не получиться, но не волнуйтесь. Ученье и труд все перетрут. Главное, не включайте, пока еще раз не проверите, что оба шнура верно установлены, и при этом черные провода на обоих разъемах расположились рядом, в центре, а цветные — по бокам.

greatdragon.ru

КОМПЬЮТЕРА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ



Теперь надо отыскать среди проводочков, тянущихся от лицевой панели, шлейф от динамика. Динамик — это то, что пищит и музыку играет. Рассмотрите картинку, на современных корпусах шлейф от динамика выглядит так. Вставьте его в разъем на плате с надписью "SPEAKER".

Теперь еще раз все проверьте, не касается ли корпуса где-либо материнская плата, что "SPEAKER" и шлейф от блока питания подключены, и больше ничего не включено, отвертки и винты убраны подальше.

Подсоедините сетевой шнур к компьютеру, а затем воткните его в розетку. Именно в таком порядке, иначе можно увидеть такую искру, что зашатаешься. Если вдруг вы заметите, что вилка в розетку не лезет, то значит вы забыли про сетевой переходничок.

Еще раз все осмотрите и нажимайте кнопку включения питания "POWER".

Сзади должен зашуметь вентилятор блока питания. Через мгновение или чуть позже динамик должен пропищать несколько раз. Выключайте кнопку "POWER".

Переведите дыхание, и давайте разберемся, что произошло. Если материнская плата исправна, то она пропищала несколько раз. Этим она нам просигналила, что ей нужна память и видеокарта. Раз пищит — значит жива, работает.

Вытащите вилку из розетки. Ничего не разбирайте, только строго-настрого запретите коту, собаке, попугаю, сестренкам, братишкам и бабушкам даже близко подходить, а тем более лизать, клевать или протирать тряпочкой компьютер.

Если вы купили "мать" без памяти (ну не было ее у дядьки в данный момент в продаже), то поехали покупать память. Еще потребуется видеокарта, мультикарта и кое-какие шнурки (то есть провода-шлейфы).

Для нашей 386-й материнской платы вам потребуется память типа **"SIMM-30-пиновая по 256К"** — четыре штуки. Честно говоря, объяснять, что это такое, я сейчас не стану, в следующий раз как-нибудь. Такие штучки стоят где-то по 5 долларов, четыре штуки — всего 20 долларов.

Два слова о том, что такое **видеокарта.** Через нее присоединяется к компьютеру монитор. Видеокарты бывают разных типов, поэтому не ошибитесь.

Если вы просто спросите на радиорынке видеокарту, то вас поймут неправильно, предложат самую современную. Но нам такая не подойдет, в 386-ю материнскую плату она просто не воткнется — у нее другой разъем. Нам нужна именно "ISA SVGA-видеокарта" (читается

"Исовская СВГА"). Можно и VGA, но тоже для шины ISA. Здесь можно постараться поискать и купить самую дешевую VGA или SVGA-карту (но ни в коем случае ни EGA, CGA или какую еще). Если повезет, то самую простую VGA-карту (без видеопамяти) можно укупить долларов за 15. Она может быть поработавшей, то есть Б/У-шной и даже немножко потертой, но обязательно работающей. Обычно на радиорынке есть места, где можно проверить ее за небольшую сумму (тысяч 10). Не жильтесь, такая услуга своих денег стоит. Если не повезет задешево купить, то может быть придется выложить вплоть до 40 долларов.

Еще потребуется так называемая **мультикарта.** Не забудьте указать, что она вам нужна для 386-го компьютера, и поэтому она должна быть ISA. Так и скажите — "мультикарта для шины ISA". Она предназначена для того, чтобы к ней прицепить шнур от дисковода (вообще-то ее функции значительно шире). К такой карте впоследствии присоединяется также винчестер, мышь и принтер. Почти все, кроме монитора. Стоит она 10-15 долларов.

Еще потребуется **"шлейф для флоппа".** Стоит он дешево, только не пытайтесь купить самый дешевый, купите нормальный, а то напутаете что-нибудь.

Ну все, пора все дособрать. Если память не установлена, давайте ее поставим. Редко, но бывает, что разъемов под память на материнской плате восемь. В таком случае отыщите на плате возле разъемов для памяти маленькую надпись "BANK 0". Именно этот самый "BANK 0" и надо заполнить нашими 4-мя панельками с памятью.

Каждая панелька устанавливается примерно так. Вначале панелька вставляется под углом 45 градусов. А затем поворачивается, пока не защелкнется.

Если вы почувствуете, что панелька в разъем не лезет, не спешите брать молоток — возможно вы пытаетесь засунуть ее не той стороной.

Воткните видеокарту в слот.

Вставлять ее надо с некоторым усилием, не стесняйтесь, не сломаете, нечему там ломаться.

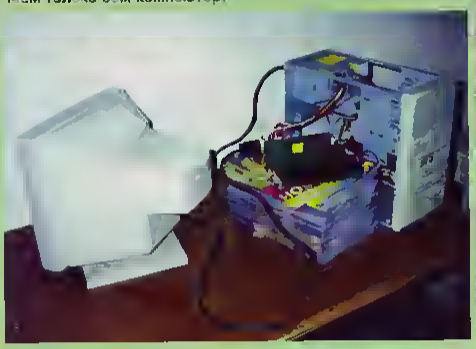
Разъем VGA со стороны монитора

Теперь достаньте монитор. Во-первых, подсоедините его к видеокарте. У монитора обычно всего 2 шнура. Один их них имеет красивый, с 15-ю штырьками, разъем. Второй — это просто разъем питания, в общем, здесь вы сами разберетесь, ничего тут хитрого нету.

Теперь еще раз проверьте всего на свете. Монитор пока не включайте (на всякий случай). Проверьте еще раз наличие

greatdragon.ru

отсутствия отверток, винтиков, а также шлейфы питания (помните, черные провода должны быть посредке). Включаем только сам компьютер.



Он должен через динамик как бы "тук-тук" делать. Это он память проверяет. Если "туктукает", значит память исправна. Теперь снова выключаем питание.

Включаем монитор, у него должна при этом загореться лампочка включения питания и немножко засветиться экран. Теперь включаем компьютер. Под знакомые уже звуки "тук-тук" наш компьютер должен где-то в течение около 10 секунд проверять память. А затем, подумавши, запищать. Это он жалуется, что флоппи-дисковода и мультикарты он не обнаружил. Придется его утешить. Выключаем еще раз компьютер.

Ну и самое легкое — подключение клавиатуры. Неправильно присоединить ее просто невозможно.

Достаем из дальнего угла флоппи-дисковод, вставляем в него загрузочную дискету и соединяем его шлейфом с мультикартой, как это показано на рисунке. При этом надо учитывать, что шлейф легко перевернуть. Компьютер от этого не сгорит, но читать дискетку не будет, поэтому давайте воткнем его правильно. На шлейфе один из проводов обычно красного цвета.

Он считается первым по счету. Этот красный провод должен соединяться с ***первым*** штырьком разъема "FDD" на мультикарте и первым штырьком флоппи-дисковода. На мультикарте первый штырек определить очень просто, у него или циферка "1" проставлена, или сам штырек торчит из ***квадратной*** контактной площадки.

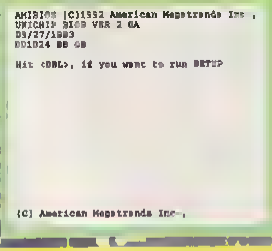
На флоппи-дисководе найти первый штырек труднее, но можно. Если совсем не разберетесь, воткните шлейф как-нибудь, сейчас определим правильно воткнули или перевернули. Главное, перед тем как воткнуть мультикарту в материнскую плату, надо проверить, не получилось ли так, что разъем вставлен не точно, сдвинут.

Все, втыкаем мультикарту в материнскую плату. Еще требуется подать на флоппи-дисковод питание. Там есть такой маленький разъем и, конечно, должен найтись подходящий для него по форме, идущий от блока питания компьютера. Встаеили? Кладем флоппи-дисковод, чтобы он тоже ничего не касался, еще раз проверяем все на аккуратность и включаем монитор и питание.

Как только пойдет проверка памяти ("тук-тук"), посмотрите на флоппи-дисковод, не горит ли на нем лампочка все время. Если постоянно горит, значит шлейф к флоппи-дисководу мы, все-таки, перевернули, воткнули неверно. Придется еще раз все выключить(!!!) и переткнуть шлейф к флоппи-дисководу наоборот.

Теперь надо объяснить компьютеру, какой именно флоппи-дисковод мы ему присоединили. Сам он, дубина, об этом догадаться никак не может. Плохо он в школе, видать, учился. Делается это уже программным путем, т.е. при помощи клавиатуры, а не каким-либо перетыканием какой-нибудь аппаратуры. Нам нужна программа SETUP.

Войти в нее несложно, нужно только отыскать клавишу Del на клавиатуре. Таких клавиш вообще-то две, можно воспользоваться любой из них, но проще найти ту, что в правом нижнем углу клавиатуры.



Включаем компьютер и смотрим на экран. Во время теста памяти на экране должна появиться надпись типа "Hit <DEL> to enter SETUP" или "Hit <DEL>, if you want to run SETUP". Она означает, что если мы нажмем просто 1 разочек кнопку DEL, то попадем в искомый SETUP.

Желтый прямоугольник на тему

Почему именно 386-я материнская плата?

(Почему бы нам не купить современный Пентиум вместо этого старья или, наоборот, взять совсем по дешевке 286 или что-нибудь еще)

Чтобы ответить на этот вопрос придется расписать все типы материнских плат от рождества Христова и объяснить, почему они нам не подходят.

Самый современный — Пентиум. Да, действительно, купить сразу современную материнскую плату с процессором Пентиум можно, но прошу вас учесть несколько нюансов.

1) Материнская плата, процессор, вентиляторчик (кулер) и самая маленькая память для Пентиума стоят чуть меньше 300 долларов. Стоит ли рисковать такой суммой и начинать наши компьютерные курсы с такой серьезной техники. Лучше начать с 386-й: на ней все попробовать, натренироваться, а потом постепенно все модернизировать, заменять по частям.

2) Слишком много нюансов нужно учитывать при покупке таких плат, уж очень они сложные стали. Сразу не разберешься.

Чуть постарее — 486-я материнская плата. Материнская плата, процессор, кулер и минимальная память стоят долларов 120. Главной проблемой здесь является то, что такие материнские платы продаются обычно отдельно от процессора. Поэтому процессор потребуется монтировать самим. При этом придется устанавливать множество перемычек. Неверная установка некоторых из них может привести к возгоранию процессора с дымом и прочими пиротехническими эффектами. Мало того, даже если вам предложат "что мы сами вам все выставим", может это закончиться другими проблемами — например, с кэш-памятью. Редко встречаются 486 с матери с уже установленными процессорами (бывают также впаянные процессоры). С ними поэкспериментировать можно, но учитывайте, что большая часть этой статьи вам не пригодится: там множество других нюансов, которые в эту статью бы просто не влезли. Поэтому лучше не беритесь, очень уж здесь много подводных камней.

386-я материнская плата. Оптимальный вариант 386DX40, 386DX33, 386SX40 или 386SX33. Простая как пробка. Дешевая — мать с процессором и память стоят около 50 долларов.

Да! Еще встречаются всякие очень старые 386SX20, 386DX16 и тому подобное. Они обычно трудно настраиваются, у них часты нестандартные разъемы, штырьки и SETUP. Лучше не покупать такие.

286-я. Совсем ничего не стоит. Можно купить долларов за 5. Но настроить такую мать очень сложно, тем более, что документации к ней обычно совсем нет.

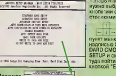
186-я. Такой ни разу не видел.

ХТ. Читается "Экс-Ти". Ну это совсем старье. Такую мать иметь — лучше быть сиротой. Лыка не вяжет, модернизации вообще не подлежит. Полная лажа!

greatdragon.ru

(Значительно реже вход в SETUP делается кнопкой Esc. В любом случае подходящая надпись на мониторе должна появиться).

Итак, в SETUP мы попали:

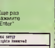

AMIBIOS SETUP PROGRAM - BIOS SETUP UTILITIES
(C)1992 American Megatrends Inc. All Rights Reserved
STANDARD CMOS SETUP
ADVANCED CMOS SETUP
ADVANCED CHIPSET SETUP
AUTO CONFIGURATION WITH BIOS DEFAULTS
AUTO CONFIGURATION WITH POWER-ON DEFAULTS
CHANGE PASSWORD
AUTO DETECT HARD DISK
HARD DISK UTILITY
WRITE TO CMOS AND EXIT
DO NOT WRITE TO CMOS AND EXIT
Standard CMOS Setup for Changing Time, Date, Hard Disk Type, etc

Теперь нам нужно выбрать кнопками со стрелками

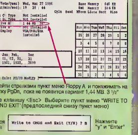
↑ ← ↓ →

пункт меню с надписью STANDARD CMOS SETUP и смело туда войти кнопкой "Enter"

Появится промежуточная картинка



Еще раз нажмите "Enter"


AMIBIOS SETUP PROGRAM - STANDARD CMOS SETUP
(C)1992 American Megatrends Inc. All Rights Reserved

Date (mn/date/year) Wed, Mar 27 1996 — Base Memory : 640 KB
Time (hour/min/sec) 19 : 38 : 44 — Ext. Memory : 384 KB

Cyln Head WPcom LZone Sect Size

Hard Disk C: Type Not Installed
Hard Disk D: Type Not Installed
Floppy Drive A: 1.44 MB 3½"
Floppy Drive B: Not Installed
Primary Display VGA/PGA/EGA
Keyboard Installed

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
25	26	27	28	29	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	1	2	3	4	5	6

Month : Jan, Feb, ... Dec
Date : 01, 02, 03, ... 31
Year : 1901, 1902, ... 2099

Select F2/F3 Color PU/PD Modify

Нужно найти стрелками пункт меню Floppy A и понажимать на нем кнопку PgDn, пока не появится вариант 1,44 MB. 3 1/2"

Нажмите клавишу <Esc>. Выберите пункт меню "WRITE TO CMOS AND EXIT" (предпоследний снизу пункт меню)

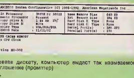
Должна появиться картинка

`Write to CMOS and Exit (Y/N) ? N`

Нажмите "y" и "Enter"

Мы описали самый распространенный SETUP. Возможно, у вас будет SETUP другой фирмы. Но работать с ним нужно аналогично

Если компьютер собран правильно, а загрузочная дискета, по-прежнему, вставлена, то после проверки памяти вы увидите процесс загрузки DOS с дискеты.


AMIBIOS System Configuration (C) 1985-1992 American Megatrends Inc.

Main Processor	386DX or 386SX	Base Memory Size	640 KB
Numeric Processor	Present	Ext. Memory Size	384 KB
Floppy Drive A	1.44 MB 3½"	Hard Disk C: Type	None
Floppy Drive B	None	Hard Disk D: Type	None
Display Type	VGA/PGA/EGA	Serial Port(s)	3F8 2F8
AMIBIOS Date	11/11/92	Parallel Port(s)	378

256 KB CACHE MEMORY
40MHz CPU Clock

Starting MS-DOS

Пожевав дискету, компьютер выдаст так называемое приглашение (промптер)

A:\>

или перед этим попросит ввести дату и время (попросит по-английски!). Вы собрали все правильно, все запчасти исправны, и настало время все смонтировать в корпус

Как установить мать в корпус вы сообразите, а все остальное делается тоже не сложно, главное, чтобы никакие платы не касались корпуса компьютера, иначе может закоротить

И НЕ ЗАБУДЬТЕ ПЕРЕД ОКОНЧАТЕЛЬНОЙ СБОРКОЙ ОТКЛЮЧИТЬ КОМПЬЮТЕР ОТ СЕТИ!!!

Скрыпучий боевой робот

Компьютеры MULTIMEDIA!

– на базе процессора 5x86-120 МГц от 4 367 тыс.руб.*

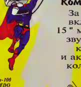
– на базе процессора PENTIUM – от 4 760 тыс.руб.*

* по курсу на 01.01.97 г

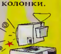
Компьютеры включают цветной SVGA-монитор (Low Radiation, .28), 6-ти скоростной CD-ROM, SoundBlaster, звуковые колонки, 1 год гарантии.
Все компьютеры собираются из современных комплектующих на базе шины PCI, с учетом пожеланий клиента и дальнейшей модернизации без больших затрат.
Возможна также модернизация Ваших старых IBM-совместимых компьютеров, включая портативные

Тел. (095) 958-5857, 958-5783 (с 11 до 18 час.), пейджер 238-2101 абонент 352 или 7177
фирма "Шворцъ"

Русский Стиль



Настоящий Игровой Компьютер
За 1200$ включая 15" монитор, звуковую карту и активные колонки.



Pentium-100
16 Mb EDO
1.3 Gb HDD
Diamond Stealth Video 1 Mb
15" Samsung
CD-ROM 8x
SB 16
Genius Mouse Dear Ergonomic
Speaker System JAZZ HIPSTER

Возможно Различное изменение Конфигурации компьютера
Имеются в продаже: Комплектующие для компьютера Игры, Энциклопедии, Обучающие и другие интересные Программы.

Наш адрес,
г. Москва
м Алексеевская
Звездный б-р
д. 21, офис 525

Телефоны:
215-5701
215-2775
215-2057
E-mail:rsprog@dol.ru

greatdragon.ru

Дракон

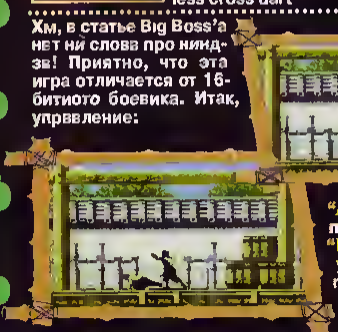
Легендарный Брюс Ли — в восьмибитном боевике! Что, не верится? Признаюсь, я тоже сперва не очень-то поверил. Наклейка, конечно, соблазнительная, но мало ли что пишут на этикетках, чтобы привлечь внимание покупателей. "Double Dragon"? Или "Jackie Chan"? А может "Flying Warriors"?" — подумали головы и из любопытства решили выяснить, кто же прав. Однако, появившаяся заставка сообщила, что все три гипотезы ошибочны. Тут же всплыл "Dragon" на Super Nintendo, о котором Big Boss поведал в 19-м номере журнала. Неужто свершилось?!... И тут уполномоченная голова заметила, что вот уже несколько минут как перестала дышать. "Здорово!" — шумно выдохнула она. "Держись, Фантом!" — лопухнули огнем две другие головы. И я нажал "Start", мысленно прикидывая, что лучше — сжечь этого мерзкого демона или съесть?

Итак, о Брюсе Ли. М-р Ли странствует по свету. Он верит, что его призвание — спасать людей от банд преступников. Но позвольте, в где же мрачная фигура в свете вспышки? Где зловещее: "Я вернусь!"? Как странно изменился сюжет — на Super Nintendo Брюсу проходу не давали, а здесь он сам рвется в бой...

Впрочем, ладно, сам так сам. Кто там у нас первый противник? "Бой Дракона с Тигром. М-р Ли получил ... задание ликвидировать ..." мда, английский язык здесь довольно корявый. Так и хочется вспомнить "Adventures in the Magic Kingdom". Но там разработчики специально коверкали слова, чтобы передать особенности произношения жителей южных штатов США. А вот что хотели передать разработчики "The Dragon", наверное, только они и знают.

Имя: Suzuki (ниндзя)
Возраст: 32
Вес: 75 кг
Национальность: японец
Стиль борьбы: Shadow less cross dart

Хм, в статье Big Boss'а нет ни слова про ниндзя! Приятно, что эта игра отличается от 16-битного боевика. Итак, управление:

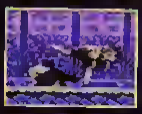


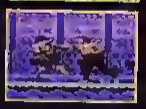
"A" или "Turbo A" — прыжки;
"B" или "Turbo B" — удары рукой или ногой (для этого надо зажать джойстик вверх или вниз);
"A"+"B" — суперудар по всем противникам на экране, но для этого надо накопить специальную энергию. Во время поединков с боссами запас этой энергии не виден, но он накапливается по мере потери вашей жизненной энергии (красная линия в нижней части экрана). Синяя линия во время поединков с боссами показывает запас жизненной энергии вашего противника. Подробней о том, как побеждать боссов и проходить этапы я рассмотрю позднее. Пока лишь скажу, что этот противник очень похож на Скорпиона из восьмибитной версии "Mortal Kombat 2".

"Ли добирается до ядра преступной организации, попутно расправляясь с разгулявшимися бандитами". После поединка с Сузуки Брюс отправляется на прогулку по улице, тем самым полностью порывая с сюжетом 16-битной версии. Теперь синяя линия в нижней части экрана показывает запас энергии для суперударов, но пользоваться ими рекомендую лишь в крайних случаях — враги по улицам гуляют килые и помногу на экране не собираются. Тут и там по дороге разбросаны ящики. В них хранятся и приятные призы (восполнители жизненной энергии, увеличивающие радиус действия рук нунчаки и дополнительные жизни), и не очень (мины, взрывающиеся через три секунды после открытия ящика). Чтобы не рисковать понапрасну, рекомендую сразу же после удара отпрыгивать от ящика, а потом уж разбираться.

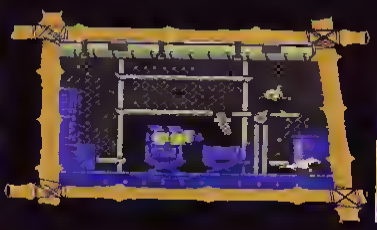
Ядром преступной организации оказался босс, поразительно похожий на Джонни Кейджа.

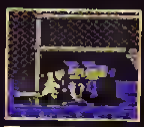
Имя: Ram (King Fighter — Королевский боец?)
Возраст: 28
Вес: 85 кг
Национальность: кто угодно — он из США
Стиль борьбы: Bloody chop

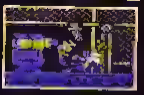




Этот босс любит проводить мощные серии ударов кулаками, что у него получается гораздо лучше, чем у Брюса.







"Большой босс" (ну и дела, Big Boss и Брюс Ли неразделимы! — прим. ред.) Брюс отправляется в Таиланд и устраивается работать на фабрику. Однако, фабрика оказалась базой наркодельцов. Узнав об этом, он идет а коттедж м-ра Samit". Дорога в коттедж полна опасностей.

"Путь Дракона. М-р Ли отправляется в Италию спасать своего родственника". Здесь впервые появляются маленькие прыгучие

Здесь в двух местах прикодится балансировать на краю пропасти: в первмй раз перебираясь по платформам в коридоре с низким потолком; во второй раз — слазав с одной платформы на другую, расположенную строго под ней. В первом случае рекомеидую прыгать, стоя на платформе лишь одной ногой, а во втором — упасть с самого края платформы.

Очередной босс — копия Сони. Противник маневренный, но не опасный.

каратисты с нунчаками. Это, по-моему, самые опасные уличные противники. Да и босс этапа соответствующий — подножки у этого двойника Кано ну очень мощные, а перепрыгивать их удается не всегда.

Имя: Tat (кааапер восточного ордена)
Возраст: 35
Вес: 88 кг
Национальность: китаец
Стиль борьбы: Icy killing pugilism, Skill of sky gilding (может, "gliding"?)

Имя: Alice Yang ("Кошечка")
Возраст: 22
Вес: 49 кг
Национальность: француженка
Стиль борьбы: Wizardry chi skill of wave

"Кулак врости. Его мучили подозрения по поводу причины смерти его учителя, он решил отомстить за учитепя". Действив посппеднего "уличного" этапа разворачиваются, видимо, в предместьях Гонконга. Очень живописнмй этап. Всевозможнме противники преграждают Брюсу путь к последнему боссу. Но все их усилив не идут в срввнение с зквилибристикой над пропастями в Таиланде. Несложный поединок с копией Райдена достойно венчает ваши приключанив.

Dragon

Имя: Fatek (человек железной маски)
Возраст: 30
Вес: 78 кг
Национальность: ои с Ближнего Востока, араб, наверное
Стиль борьбы: Fire torchoid wizardry

Рекомендации, как побеждать боссов и проходить этапы.

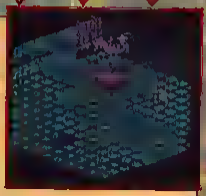
В самом начале игра предлагает выбрать язык сообщений: арабский ("ARABIC") или английский ("ENGLISH"). Далее появляется следующее меню: "GAME" — игра, о ней я рассказал выше; "BATTLE" — можно померяться силами с любым боссом на выбор; "OPTION"— можно установить количество жизней ("LIFE") в одном продолжении или посмотреть управление ("MENU"). Нв прохождение игры даются три продолжения. Максимальное количество жизней — 7. Если теперь учесть, что боссов можно научиться побеждать заранее, такого запаса жизней вполне хватает, чтобы пройти четыре "уличных" этапа.

Всех противников очень удобно бить подножками: удары ногой получаются у Брюса мощней, чем рукой, а когда вы присели, боксеров и кулачных бойцов можно вообще игнорировать. Однако, будьте аккуратны — некоторые противники могут наносить такие удары, после которых Брюс оказывается как бы ниже своих врагов, и подножки становятся бесполезными. Чтобы вернуться в "нормальное" положение, достаточно подпрыгнуть.
Во время игры вам предстоит познакомиться со следующими противниками. На всех этапах встречаются: каратисты (одна подножка); бегающие парни (две подножки); самураи с мечами (одна подножка); бегающие парни с кинжалами (одна подножка). В Италии добавляются: маленькие каратисты с нунчаками (две подножки); боксеры (три подножки). В Таиланде появляются рикиси (борцы сумо, две подножки), держитесь от них подальше. И, наконец, в Гонконге к врагам присоединяются кулачные бойцы, очень похожие на боксеров (и тоже три подножки).
Используя подножки, довольно легко победить любого босса. Трудность вызывает лишь поединок с Tat'ом, поскольку его подножки значительно мощней ваших. Здесь помогает следующее. Чаще всего, этот противник применяет подножку после того, как получит от вас две подножки подряд. Если теперь Брюс будет подпрыгивать сразу после удачно проведенной серии из двух подножек, то удастся избежать большинства контратак босса.

G. Dragon

immortal

Бессмертный



Однажды, соблазнившись на хорошую, редкую для восьмибиток графику, я приобрел эту игру После чего, приблизительно месяц, мне пришлось бороться с соблазном раздавить картридж (сказывались бессонные ночи, проведенные в попытках пройти эту игру). Останавливали лишь потраченные на него деньги и непреодолимое желание сделать его, несчастного После месяца потуг игра была-таки пройдена

"Immortal" относится к жанру RPG RPG каждый день в продаже не появляются, а этот картридж — единственная (ну или почти единственная), полноправная ролевка на Dendy Геймец действительно стоящий — рекомендую купить его при первой же возможности И стоит он не особенно дорого

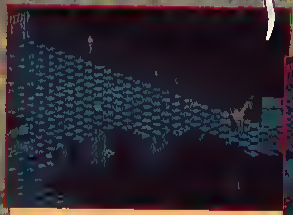
Теперь заряжаем картридж в приставку и вперед по этому описанию Вэш герой — очень, очень, очень, очень (ну, в общем, вы поняли) хороший волшебник В борьбе за добро и справедливость он, благодаря злодейке — судьбе, оказывается в сыром как осенняя погода подземелье, где стоит говорящий подсвечник Он расскажет много интересного про вас и про то, как переходить на следующие уровни. А заодно из его слов вы узнаете, что вас зовут не Дюнрик (не ожидали?)

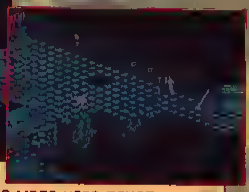
В следующей комнате лежит покойник, у которого есть уже не нужное ему **кольцо**. Так заберите его (кольцо), хоть это и попахивает мародерством А с сундучком выйдет облом — он как бы ненароком заперт Но ключ-то совсем рядом находится, далеко за ним ходить не придется Гоблина только дематериализуйте (в порядке самообороны), а **мужик,** которого вы спасете, даст вам за это **ключ.** Если повнимательнее посмотреть на пол, можно лицезреть некое бегающее существо (тень оного) Подобные ему твари не дадут вам расслабиться в течение всей игры Это в качестве стимула, чтобы спать не хотелось, и чтобы мозги на головоломках энергичнее работали

Такая очень **маленькая рекомендация:** берите все, что плохо лежит — будь то на полу или в сундуках Каждый предмет используется СТРОГО В ОДНОМ МЕСТЕ И ТОЛЬКО ОДИН РАЗ А посему — НЕ ПЕЙ **ЖИВУЮ ВОДУ** НА ПЕРВОМ УРОВНЕ И НА ВТОРОМ ТОЖЕ НЕ ПЕЙ

В темной комнате (это там, где обитают Тени) лежит **амулет.** В данном случае нормальным героям (и ненормальным тоже) рекомендую идти напролом (или почти) Крутые (или ленивые) будут вынуждены освещать себе дорогу теми же файерболлами, а умные (по-своему тоже ленивые или зэкономные) зажгут ими факелы на стенах К двери в следующую комнату надо идти осторожно, а то можно упасть и отжаться Если вы все же упали, то отжиматься надо посредством ОЧЕНЬ быстрого нажатия кнопки А (или В).

Но вот она — первая головоломка Подойдите к лучу, достаньте амулет, но не читайте то, что на нем написано А то мало чего понапишут — уборщицы ваши ошметки со стены замучаются соскребать Правильный **порядок ответов** на вопросы касательно амулета на первый — **Yes,** на второй — **No.** Как говорится, поиграй в зайчика — люк и откроется





Сеновал является прекрасным местом для восстановления хитпоинтов и получения информации из сновидений Они, кстати, тоже используются по ходу — с ними сталкиваешься наяву (в большинстве случаев)

В комнате, где вы оказываетесь, лежит **рубинчик...** и слизняк, го-о-о-лодны-ый и злой — сожрет сразу. А рубин ой как нужен И в костях, лежащих неподалеку, особенно долго копаться не советую, там тоже слизняки водятся

Когда встретитесь с O'the Whisp'ами, объясните им, кто здесь главный с помощью **Charms (чары).** А карлик отдаст вам **Potion (мазь)** за **80 золотых** (когда поймет, что продать за 100 — дохлый номер)

Те же Charms используются против двух **гоблиинов,** охраняющих своего короля Надо всего лишь их запустить во второй раз, предварительно удостоверившись в наличии хотя бы одного O'the Wisp'а в комнате, и просто ждать, пока он(и) их забьет(ют) К слову, у одного из этих гоблинов есть прелестная вещь — **Dust of complaisance.** Даже самые упрямые карлики бессильны перед ней. Дустом их, короче А как вы думаете, какое самое эффективное оружие супротив **короля гоблинов?** Ну, конечно же, **Spores (семена).** Только их надо бросать в землю (это такое черное пятно на полу) и быстро сматываться из комнаты зацепит — мало не покажется Вот сейчас и пригодится **Bottle.** Напоите сией водой короля, а он даст вам взамен ключ и подсказку к прохождению этапа

Если вы внимательно смотрели под ноги, то не могли не заметить и не поднять **Stone (камень).** В самой нижней правой комнате этот предмет надлежит скормить слизняку, предварительно обмазав себе ноги Potion'ом. А то, что получится — подобрать Совсем забыл: упрямые карлики обитают обычно неподалеку от залежей сена

А вот и разгадка второй головоломки Три камня, собранные вами на этом этапе, следует **расположить в следующем порядке:** левый треугольник — в правый сектор,

greatdragon.ru

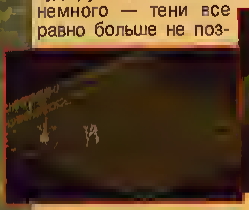
средний треугольник — в левый сектор, правый треугольник — в центр (не в нижний сектор!!!) Все, что валяется на полу — хорошо заметно, так что проблем с поиском различных вещей быть не должно.

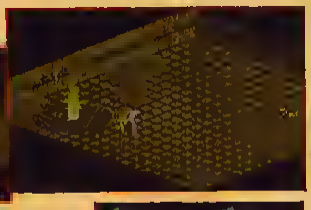
Вот он — долгожданный третий этап. Вначале надо идти в тот люк, который расположен выше. Спускайтесь в самую нижнюю комнату: там у тролля есть **волшебное кольцо Protean.** В комнате, расположенной выше, с его помощью можно самому превратиться в гоблина и запросто обчистить сундук, избежав по ходу дела битвы со своим теперешним собратом по крови. Главное — не подходить к нему близко. А как снова стать человеком, догадаться не трудно.

Теперь надлежит вернуться в комнату с пропастью и спуститься в нижний люк. У одного из дерущихся есть **кинжал (Knife).** А в соседней комнате сидит ну прям живой мертвец. В комнате с выдвигающимися из пола лезвиями безопасный проход находится в правом верхнем углу образованного ими периметра. В этой же комнате подберите **рубин.**

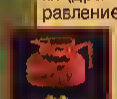
Тролли — существа очень нервные, и если, стоя у лестницы, кинуть кинжал так, чтобы он упал между ними, то они неминуемо начнут чистить друг другу прекрасные лица. А пока они заняты этим занятием, можно втихаря проскочить в дверь. **Троллиные бомбы (Troll's bomb)** помогут усмирить еще одного буйного.

А вот и она, головоломка третьего этапа. **Войдите** в центр фигуры тогда, **когда пламя станет зеленым,** и положите туда рубин. А дальше... можно немного отдохнуть. Но только немного — тени все равно больше не позволят.



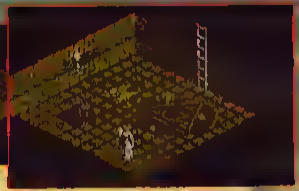


Когда вы в последний раз летали на ковре-самолете? Я так чувствую, что это было совсем давно... На этом уровне вам предстоит ощутить всю прелесть полета над землей, которая, в прямом смысле проваливается под ногами. К этому добавляются форсунки (драконов, понимаешь, в пол замуровали) и трудное управление. Это вам не в "Top Gun 3" резаться. Лучше особенно не разгоняться: тише едешь — дальше будешь. Кстати, коврик может летать довольно недолго, так что действовать придется быстро. К концу уровня у вас должно быть три кольца, и одно из них лежит во второй комнате этого этапа. А еще есть **чашка кофе...** в третьей комнате.

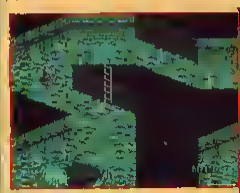


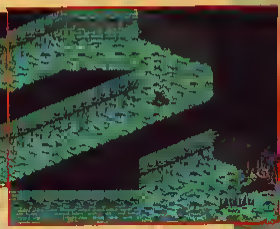
По ходу дела вам встретится **девушка,** которая попросит одно из ваших трех **колец.** Такое маленькое и беленькое, т.н. Апа. Можете давать его ей смело — она все равно отдаст его обратно и от себя добавит подсказку в решении головоломки. После чего радостно чмокнет вас в щечку и испарится, оставив вас один на один со своими думами, впрочем, недолгими (тени, понимаешь).

И снова знакомая фигура — тот самый треугольник. И снова надо думать. Хотя, если прислушаться к словам девушки, решение **просто до безобразия:** кольца надо разложить, собрать и снова разложить, как бы сдвинув каждое кольцо на одну позицию по часовой стрелке. После не поленитесь собрать кольца. Или хотя бы кольцо Dunric.



Не надо есть **яйцо,** которое лежит в первой комнате пятого этапа. Его надлежит бережно взять и хранить до конца. Оно само напомнит о себе, когда придет время. И гоблин вам ничего плохого не сделает. Он сейчас со своим другом обсуждает план вытравливания Norlac'a из Фонтана Юности. Дался он им, понимаешь, фонтан этот. А **Norlac** это та-





кой водный монстрокрыс. Он мало того, что гоблинам жизнь портит, так еще и вам путь на следующий уровень загораживает. Угадайте, на кого повесят ответственное задание по вытравливанию монстра из его норы? Кому там надо на следующий уровень?

А старикан (торговец разными бутылками) уже заждался вас в соседней комнате. Ему, видите ли, мало бессовестно содранных с бедного путника 80 золотых, так он еще на 60 вознамерился поживиться. Пользуется ситуацией. И выбора, что самое интересное, нет никакого. В дыру, что расположена в стене комнаты, где сидят гоблины, без его настойки не пролезть. А надо. Кстати — пользование этой водичкой довольно сильно подрывает здоровье, а посему нужно как можно быстрее добраться до сундука, охраняемого двумя троллями, и испить лежащую в нем бутылку до дна. В ходе этого налета на троллиное богатство можно ощутить весь широкий спектр чувств таракана, попавшего под чью-то тяжелую конечность (в данном случае — троллиную). Придется некоторое время побегать, а потом принять свой нормальный рост и... разделаться с негодяями.

В следующей комнате любители дичи смогут сами ее приготовить. Конечно же, при помощи файерболлов, выпущенных по нашим с вами крылатым друзьям. У одной из этих жареных птиц есть ключи, которыми открывается дверь в ужасную красную комнату. Вот здесь-то и понадобится **Sensor,** который вы заполучили в комнате с двумя троллями. Сенсор издает звуковой сигнал, определяющий вашу близость к червяку, обитающему в этой комнате. Чем выше нота, тем, соответственно, ближе эта зверюга. А чем чревато попадание ей в пасть, мне кажется, уже говорить не стоит. Вот эти направления: ВЛЕВО, ВНИЗ, ВПРАВО, ВНИЗ, ВЛЕВО, ВНИЗ, ВПРАВО, ВВЕРХ, ВПРАВО, ВНИЗ. Другого пути нет. А этот выведет вас к люку и двери. Если спуститься в люк, он, скорее всего, окажется пустым. Но если вы идете в него на последнем Continue и с существенно неполной жизнью, там будут сидеть четыре мужичка. Здесь-то и пригодится **Coffee.** В том случае, если он у вас есть.

immortal

Одному из этих мужиков он ой как нужен. он страшно любит пить кофе по утрам. Дайте ему то, что он попросит, А он взамен восполнит вам уровень жизни и даст способность убивать троллей одним прикосновением Больше в этой комнате делать нечего

А в следующей (очередной головоломочной) работы хоть отбавляй. Потому что здесь вам предстоит использовать предмет, который одним своим названием способен вызвать у проходящего эту игру нервный припадок Имя этому предмету — **ПРИМАНКА (Bait).** Но прежде у вас в сумке (или куда вы там положили **яйцо (Egg)** вылупится птичка. Не вздумайте ее случайно (или намеренно) пристрелить Без этой птички перейти на следующий уровень невозможно **Положите примайку на плиту.**

А теперь смело отходите в сторону и ждите, пока на эту плиту не сядет птица Понятно, что она своим весом придавит плиту и тем самым откроет люк А дальше Дальше вам предстоит узнать, кто такой этот Дюнрик Вон он там на стене висит Если вы использовали Coffee как описано выше — Тролль, охраняющий **Дюнрика,** вам не страшен И в любом случае вам необходим Дюнрик Отдайте ему его **кольцо** (угадайте, какое) и получите от него заклинания **Magnetic Hands** и **Statue of Gold.** На большее его не хватит, и он просто отключится А время не ждет.

Вы когда-нибудь плавали на бочке? Это не легче, чем летать на ковре-самолете Потому как надо не просто плыть, а еще и заманивать водного монстра в воронку. Только не пытайтесь пробраться в ту дверь, которую он стережет — это совершенно бессмысленная затея. Лучше осторожно подплывите к его комнате и так же осторожно вплывайте в нее А теперь следите за музыкой как только она изменится, быстро плывите к воронке, и этот зверь двинет за вами. Он, кстати, такой же голодный, как и все остальные обитатели этого подземелья (в подавляющем своем большинстве) Ну, а как только доплывете до воронки, можете смело в нее нырять И не надо волноваться — ваша жизнь теперь в руках у гоблинов Уже дружелюбных по отношению к вам

ПРЕДМЕТЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В ИГРЕ:

УРОВЕНЬ	НАЗВАНИЕ	ПЕРЕВОД	ГДЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ
1	Dunric Ring	Кольцо Дюнрика	4,6
	Bait	Приманка	5
	Spores	Семена	2
	Bottle	Живая вода	2
	Charm	Чары	2,3
	Amulet	Амулет	1,7
2	Gems (2 шт.)	Рубины	2
	Elven Sword	Эльфийский Меч	ЗАМ
	Potion	Мазь	2
	(Granite) Stone	Камень	2
	Dust of Complaisance	Пыль Убеждения	2
3	Protean Ring	Кольцо Превращений	3,4
	Troll's Bombs (3 шт.)	Троллиные Бомбы	3
	(Troll Ritual) Knife	Ритуальный Нож	3
	Gem	Рубин	3
4	(Magic) Carpet	Ковер-Самолет	4
	Ana Ring	Кольцо Ана	4
	Coffee	Чашка Кофе	5
5	Egg	Яйцо	5
	Potion	Мазь	5
	Bottle	Живая Вода	5
	Sensor	Сенсор	5
6	Magnet(Magnetic Hands)	Притягивающие руки	7,3
	Statue (of Gold)	Золотая Статуя	7,3
7	Fire Prot.	Защита от Огня	7,3
	Blink Spell	Исчезновение	7,3
1-7	Keys, Gold	АВТМ	

АВТМ — Автоматически появляется предложение использовать данный предмет **ЗАМ** — Замена предмета на аналог с более высокими характеристиками **З** — Заклинания

УПРАВЛЕНИЕ:

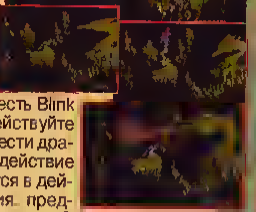
Стрелки — движение (выбор предмета)
Start — начать игру с начала текущего этапа.
A(B) — файерболл
Select — меню (выбор предмета — наведите на него курсор и, не отпуская его, нажмите A или B)

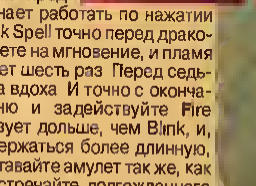
ПОЕДИНКИ:

Атака — зажать курсор влево или вправо + B
Уворот — A зажать + курсор влево или вправо
Чтобы **взять предмет,** нужно наступить на него и, когда появится меню, зажать курсор и нажать A или B

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА СЕДЬМОЙ ЭТАП. ОН ЖЕ ПОСЛЕДНИЙ.

С сундуком все ясно возьмите из него деньги (как компенсацию морального ущерба), **Fire protection (заклинание защиты от драконьего пламени)** и **Blink Spell (заклинание исчезновения на короткое время).** Вперед, на встречу с драконом И Мордамиром Для того, чтобы попасть на встречу с боссом, надо всего лишь погулять по центру туликовой комнаты и провалиться в пол И внизу вас уже ждет тот самый дракон, из-за которого вы перенесли столько страданий Он же — возвратившийся к Фонтану Юности с целью отвоевать его. И он же — поймвнный и запертый людьми в это подземелье Угадайте, как он теперь относится к людям?. Да он просто пылает чувствами Они у него настолько горячие, что изжвряг каждого, неосторожно попавшего в зону досягаемости огня Вот именно для этого у вас есть Blink Spell (он же просто Blink). Задействуйте его, и он спасет вас от первых шести драконьих атак Приводится он в действие очень просто, и так же приводятся в действие все остальные заклинания. предмет выбирается в меню и начинает работать по нажатии кнопок A или B. Используйте Blink Spell точно перед драконьим выдохом. Вы как бы исчезаете на мгновение, и пламя проносится мимо Так произойдет шесть раз Перед седьмым выдохом дракон делает два вдоха И точно с окончанием второго входите в меню и задействуйте Fire Protection (Fire Prot). Она действует дольше, чем Blink, и, соответственно, помогает продержаться более длинную, седьмую атаку А вот теперь доставайте амулет так же, как на первом уровне (Yes, No) и встречайте долгожданного Мордамира Первое, что он сделает, это обзовет вас дураком и отберет многострадальную ядерную бомбу (амулет, то бишь), а потом начнет плакаться на тему неправильного использования своего творения (все того же амулета) Но долго это продолжаться не будет, и он от слов перейдет к делу. Задействуйте заклинание Statue of Gold — оно позволит вам превратиться в золотую статую, что спасет вас от Мордомирских молний Имейте ввиду четвертая молния ложная — она возвращается к вашему противнику. Всего же их будет семь Последний бой Мордомир снова открывает вам все свои мысли, среди которых " пока я держу в руке амулет, дракон не тронет меня " И остается последнее заклинание. Magnetic Hands (оно же просто Magnet). Если не лень, можете использовать его сколько угодно — хуже не будет И тут-то амулет меняет хозяина, а дракон устраивает вашему врагу небольшой TOASTY

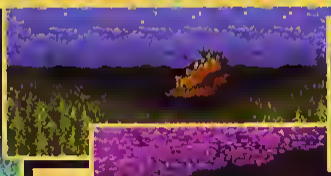




И как обычно идет текст на тему _ вот и сказке , с финальным кодом Adventure completed Каждый раз, когда проходишь игру такого плана, она кажется неимоверно сложной и длинной Но когда ее уже прошел, возникает вопрос "А почему она такая короткая?" Вродилочниками не рождаются — ими становятся

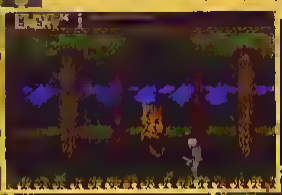
Дядька Rayden

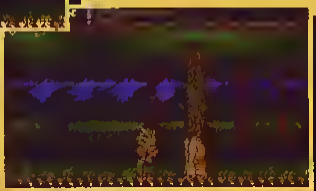
TORIN'S TOWER



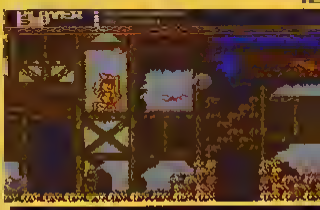
В этой игре, как и во многих других, вы должны спасти свою жену, невесту, возлюбленную (ненужное зачеркнуть). Колдун этот (его даже колдуном-то назвать нельзя) очень большой и рогатый, но давайте договоримся, что вы этого пока не знаете. Сюрприз будет. Ну так вот, ваша цель — волшебное зеркало зла, подпитывающее время от времени монстра. Вы должны его уничтожить, и тогда, может быть, получите, да нет, не пулю в лоб, а свою ненаглядную. Для этого, вам надо добраться до замка, где находится зеркало, зарубая насмерть (никакой реанимации) всех, кто попадется на пути. Все они подосланы колдуном. Итак, в путь, хватайте свой меч, напяливайте доспехи, да не забудьте прихватить щит. Он вам здорово пригодится.

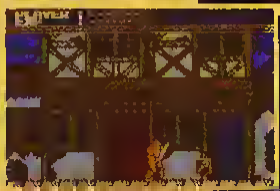
1 уровень. Выйдя из своей хибары, приютившейся по принципу "моя хата с краю", наш доблестный воитель-освободитель отправился на север, где, по его мнению, находится замок. Ему пришлось идти через лес, полный летучих мышей и не в меру прыгучих волков. Встречам с живностью наш герой (я буду по-дружески называть его Торином, мы с ним вместе воевали когда-то против полчищ многоглавых, рогатых драконобегемотов) порой бывал рад. За их счет он мог пополнить силу своей магии, а из крови некоторых из них, получался прекрасный коктейль (эх, жаль, трубочки под рукой не было), немного пополняющий энергию. Пока Торин добирался до хозяина леса, ему пришлось зарубить скелета и посиневшего от холода почти голого мужика с большой дубиной. Хозяином леса оказался маг, очень разозленный многочисленными убийствами своих "миленьких" зверюшек. В припадке бешенства, он насылал на Торина всяческие проклятья в виде смертоносных капель, воздействия которых, впрочем, оказалось легко избежать, прикрывшись щитом. Вскоре враг пал под острым как бритва клинком Торина, и последний смог продолжить свой путь.





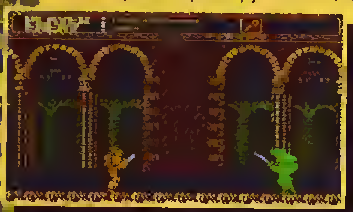
2 уровень. Наконец, лес кончился, и Торин вошел в небольшой городок. Все его жители были до такой степени зазомбированы колдуном, что даже без ног куда-то целеустремленно ползли и при этом пытались вцепиться своими клыками в плоть нашего героя. К счастью, бедняги оказались довольно медлительны, чего не скажешь о летающих сгустках огня. Летучих мышей в городке не оказалось, видно недавно была генеральная уборка, но зато Торину сильно поднадоели стальные неубиваемые глаза, парящие над глубокими расколами земной коры. Из-за них Торин часто оказывался на самом дне этих самых пропастей, что не в лучшую сторону отражалось на его здоровье. В конце концов, Торин отыскал-таки в дебрях этого странного города его мэра. Он оказался закованным, но не в кандалы (что было бы правильно), а в доспехи. К тому же у

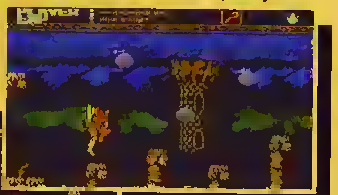


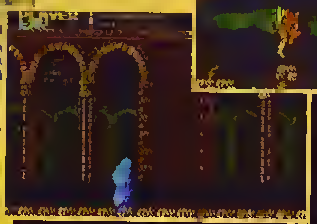


него в руках оказался длинный, чуть ли не на полметра длинней, чем у нвшего героя, меч Но этот дурень так и не успел, как следует, помахвть им перед носом Торина, так как последний оказался проворней и сделал ему "секир башка" (шею надо было защищать!) После победы, Торин забрал оставшийся после рыцаря магический посох и тут же обрел слособность превращаться в чародея, могущего стрелять пока что хилыми магическими зарядами

3 уровень. И вот город кончился, Торин вошел в первую часть замка Он оказался перенаселен разными чудищами и вездесущими летучими мышами. Первым чудовищем, с которым Торину предстояло сразиться, был скромных размеров огнедышащий дракон, очень похожий на тиранозавра Зарубить его оказалось проще паренной репы Следующим кандидатом на отправку в мир иной стал зеленый прыгучий мутапут, вооруженный мечом. Он был довольно проворен, но слишком мало внимания уделял обороне, а посему, валяться теперь его останкам в каком-нибудь темном углу замка Жаль и следующего по очереди рыцаря, но еще более жаль, что Торину некогда было сдвть оставшиеся после него доспехи в металлолом, много бы денег, наверное, получил Затем Торину пришлось расправиться с еще одним магом, поразительно похожим на встреченного в лесу (близнецы, наверное). После этого наш герой "уложил" одного зеленого мутанта, и только теперь смог сразиться с настоящим охранником

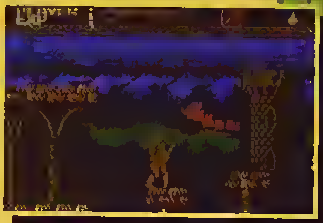




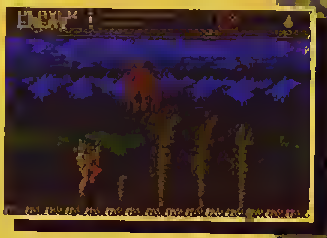


этой части замка — с мвгом-палачом. Он прекрасно владел своим волшебным топором, то и дело стреляя из него в Торина магическими сгустками Но злодея не спасло даже то, что он умел насылать столбняк на своих врвгов он окочурился, оставив после себя секрет магических сгустков, который Торин тут же "прихватизировал", чтобы использовать в облике чародея.

4 уровень. Теперь нашему герою надо пройти по разрушенной части замка Там одни руины, в которых обитают летающие огненные черви и неубиваемые глаза Эта часть замка была разрушена самим колдуном в припадке гнева из-за недостаточного обеда сплошные пропасти, в которые Торин возымел обыкновение падать Из-за этих самых пропастей, боссом этвпа оказался крылатый летучий человек (но нв Бэтмена он ну никак не тянет) Вылетел он, значит, из своей норы и давай Торина на бреющем полете бомбочками забрасывать, но наш герой все время успешно прикрывался щитом и в конце концов подрезал-таки экс-летучей твари крылышки, за что получил от нее секрет бомбочек, используемый чародеем



5 уровень. Войдя в следующую, не разрушенную часть замка, Торин почти сразу встретился с недобитым придворным магом-палачом (как вам нравится гильотина с невидимым лезвием?) С ним у Торина не возникло почти никаких проблем, также как и с рыцарем, следующим за магом Потом Торину вновь встретился летучий человек Однако ж быстро он себе новые крылья отрастил! Вслед за летучкой вышел свм босс этапа Он оказался похож на огнедышащего дракона, но это естественно, ведь он и являлся таковым Хотя у дракоши была за спиной пара крыльев, он почему-то не пожелал, а может быть просто не успел ими воспользоваться Поэтому нам придется расстаться с драконом, тек как он, наверное, отправился залечивать раны, если, конечно, вообще смог куда-нибудь отправиться От него Торин позаимствовал секрет молнии Теперь он мог, превратившись в чародея, ими быстро стрелять.

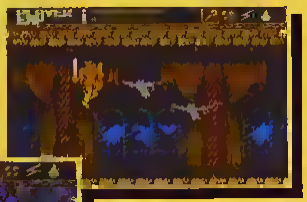


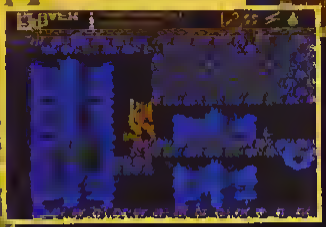
6 уровень. Как и в любом нормальном замке, в замке монстра оказалось холодное, сырое подземелье, и наш Торин ну никак не мог обойти его стороной А зря, ведь оно населено смертоносными прыгающими пузырями Там же Торин запросто мог напороться на пику, высунувшуюся из пола в самый неподходящий момент, или слобить на голову кирпич, выпавший из древней и посему непрочной кладки (чего вы хотите, цемент-то еще на слюне

greatdragon.ru

динозавров разведен). Несмотря на все препятствия, Торин все же добрался до босса. Им оказался рогатый и слегка цивилизованный потомок Минотавра. Цивилизованным мы его назвали потому, что он, в отличие от Минотавра, имел при себе оружие — помесь секиры и алебарды, но даже оно ему не помогло бороться против обыкновенного меча Торина. Лучше бы он (не Торин, конечно же) где-нибудь разжился мозгами. Кроме секиры-алебарды у монстра не оказалось ничего магического, так что Торин на этот раз остался с носом.

7 уровень. И вот, наконец, Торин добрался до своего пункта назначения — логова колдуна и прибил некоторых его приспешников,





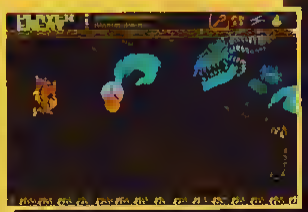
таких как скелет, зеленый мутант-стражник, рыцарь, рогатый минотавр, рыцарь в золотых доспехах (любимчик, видно) и с огненным мечом, рыцарь в серебряных доспехах и с булавой, стреляющей шипами. Как видите, получился довольно длинный список полубоссов, но его можно и дополнить. После победы над всеми вышеперечисленными врагами Торин нос к носу столкнулся с левой рукой колдуна — неким полулысоватым злым магом. Он и вправду оказался, если и не злым, то по крайней мере очень нехорошим (редиска, по-нашему), так как начал бой с того, что пустил на Торина здоровенную молнию во весь экран, затем стал забрасывать его магическими бомбочками. Нарвавшись на первые неприятельские выстрелы, Торин решил побить супостата его же оружием, то есть молниями. И самое удиви-

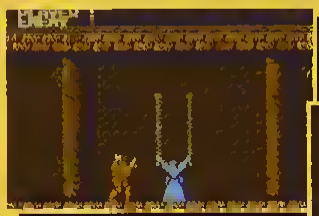
тельное то, что у него это получилось. Затем нашему славному герою предстояло расправиться с правой рукой самого главного злодея — каким-то пустым летающим кафтаном, пускающим из рукавов жаркое такое пламя. И где только у этого кафтана мозги, разве что в карманах спрятаны, потому что он почти все время бестолково летал, и Торину не составило труда замочить эту тряпку.

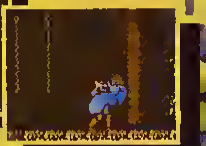
УПРАВЛЕНИЕ:

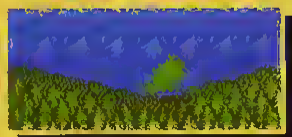
"Влево", "Вправо" — идти влево или вправо, смотря куда стрелку нажмете
"Вверх" — прикрыться той деревяшкой, которая зовется щитом, от верхнего нападения.
"Вниз" — сесть, закрывшись щитом от нападения со стороны
"Вниз"+"Влево" ("Вправо") — продвигаться на коленях (чародеи этого не умеют).
"А" — прыжок **"Турбо А"** — прыжок с ударом головой о потолок.
"В"("Турбо В") — шинковать врагов, как капусту
"Вверх"+"В" ("Турбо В") — рубить с заносом меча за голову
"Start" — пауза и одновременно выбор оружия, если вы в данный момент чародей, и если, конечно, есть из чего выбирать

Теперь Торину предстояло сразиться с основным злодеем, так распухшим от многовекового обжорства, что он даже не поместился на экране целиком. Видны оказались только его рогатая голова да когтистые лапы. Из всего этого постоянно вылетали огненные шары и разные сгустки потусторонней материи. При этом монстр совершенно не реагировал на яростные удары Торина, но после очередной неудавшейся атаки нашего вояку осенило. Он понял, что лупить следует по зеркалу тьмы, подпитывающему силы колдуна. Однако удары по нему оказывались действенными только тогда, когда внутри зеркала что-то вспыхивало. Учтя это, Торин почти сразу забил, будем надеяться, что навсегда, страшного монстра, и сразу же рванул дальше по коридору, чтобы после стольких трудов и пережитых опасностей, наконец-то освободить свою любимую и получить сами знаете что. Вот и сказки конец, кто читал — молодец, а кто прошел сам — еще лучше.





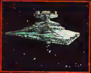




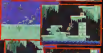
Один, но очень полезный совет. Если вы потеряли все попытки, но собираетесь еще играть, то не "вырубайте" со злости приставку, а лучше спокойно начните играть снова. В этом случае, у вас останется вся ранее накопленная энергия. При накоплении энергии также увеличивается и мощность меча. Вы постепенно можете нарастить ее до такой степени, что будете убивать любого босса, кроме самых главных, с одного — двух ударов.

Александр Артеменко
г. Торжок

Star Wars: The Empire Strikes Back



На этот раз Сила с вами, мои дорогие восьмибитчики. Признайтесь, что в душе вы всегда завидовали снесовцам — ведь у них были "Star Wars", "Empire", "Jedi" — весь простор Галактики в их шестнадцати битах. А у вас, бедных-несчастных, всего лишь навсего скромненькая "New Hope". А вот теперь у вас есть и своя, маленькая и аккуратненькая "Empire Strikes Back" (гражданин Суслов, известный шутник, перевел бы: "Империя бьет назад"). В свое безмятежное восьмибитное прошлое я обегал пол-Москвы, потому что какой-то очень хороший человек (не будем показывать пальцем, но это был Купер) прошептал мне, что видел эту игрушку "где-то в центре". Тогда этой игры я не нашел, зато приобрел "Новую надежду". Ну, а теперь... э-э-э-э... четыре года спустя, я наконец увидел то, за чем охотился так долго, и представляю ЭТО вашему взору.



Игра, созданная в кузнице Lucasarts аж в 1992 году, действительно вещь стоящая. Ковалась она добротно, и, как результат, получилась замечательная игра, заслуживающая лейбла "Star Wars". На радость вам было изваяно семь (или около того) уровней, населенных самыми разными врагами — от имперских штурмовиков и андроидов до невообразимых тварей Дагобы. Как и во всех звездно-войнических играх, у вас два средства нападения и защиты — бластер и незабвенный Lightsabre. Однако тем, кто рассчитывает играть не только Скайуокером, но и Соло и Леей, придется купить губозакаточную машинку — в игре вы управляете лишь Люком. Правда остальных, включая усопшего Кеноби, вы будете видеть довольно часто, вещающих вам в виде красивых оцифрованных портретов. Кстати, помимо графической оцифровки в этой замечательной восьмибитке есть еще и звуковая. Например, вездесущий Оби Ван может довольно разборчиво сказать "Use the Force", а Вейдер на экране continue будет укоризненно дышать вам в лицо, пока вы не нажмете кнопку. Персонаж очень неплохо слушается джойстика, однако в первые полчаса игры жутко раздражает "эффект скольжения", когда, вместо того, чтобы остановиться, Скайуокер пробегает еще парочку метров и только тогда замирает (когда вы в пятый раз навернетесь с крутого обрыва, поймете, о чем я говорю). Для тех, кто всегда мнил себя великим Джедаем, в игре есть "Силы" — сверхвозможности, позволяющие, скажем, убыстрять бег (крайне не советую это использовать), увеличивать силу удара меча или мощность выстрела из бластера (весьма полезные вещи!).

Благодаря таким мелочам и весьма разнообразным уровням (Люди! Вы просто должны увидеть этап "Сражение на снегоходе"!!!), игра захватывает, причем очень надолго. Я — человек погрязший в омуте тридцатидвухбитности, сидел за восьмибиткой, радовался хорошей игре, вспоминая те дни, когда было не надо гнаться за прогрессом, и играл, играл, играл... Чего и вам желаю!!!!

Duck Wader

Графика	4	Общее впечатление
Звук	3	
Управление	3	
Увлекательность	3	3+

ХИТ-ПАРАД

8-битные приставки

Classic, Junior, Kenga, Bitman, Subor, LIFA и т.п.

1. **TMNT TF (6)**
2. **Double Dragon 3 (-)**
3. **Battletoads Double Dragon (1)**
4. Flintstones. Surprise at Dinosaur Peek (7)
5. Mortal Kombat 2 (2)
6. Jungle Book (-)
7. Zen Intergalactic Ninja (3)
8. Jurassic Park (4)
9. Alien 3 (-)
10. Three Eyes Story (-)

16-битныеприставки

MegaDrive-2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken и т.п.

1. **Ultimate Mortal Kombat 3 (8)**
2. **Sonic 3D (-)**
3. **Sonic 3 (7)**
4. Earth Worm Jim 2 (2)
5. Mortal Kombat 3 (1)
6. Jungle Strike (-)
7. The Lion King (-)
8. Dune 2 (5)
9. Street Fighter 2: Special Championship Edition (-)
10. Aladdin (6)

SUPER NINTENDO

1. **Donkey Kong Country (1)**
2. **Mortal Kombat 3 (3)**
3. **Super Mario World (5)**
4. Killer Instinct (8)
5. Doom (-)
6. Aladdin (9)
7. Donkey Kong Country 2 (2)
8. Urban Strike (-)
9. Batman Returns (-)
10. Earth Worm Jim 2 (4)

32-битная приставка Sony PlayStation

1. **Soul Edge (8)**
2. **Final Fantasy VII (-)**
3. **Command & Conquer (-)**
4. Suikoden (-)
5. Twisted Metal 2 (7)
6. Fatal Fury: Real Bout (-)
7. Spider (-)
8. Macross VFX (-)
9. Street Fighter Alpha 2 (5)
10. Mortal Kombat Trilogy (-)

greatdragon.ru

Музыкальный хит-парад

Только в нашем журнале!

МУЗ-ПАРАД

1. **Killer Instinct [SN]** начальная (3)
2. **Sonic 3 [MD]** ледяной этап (7)
3. **Ecco the Dolphin [MD]** 2-й уровень (-)
4. **Mortal Kombat 3 [MD]** в метро (1)
5. **Batman & Robin [MD]** 1-й этап (-)
6. **Donkey Kong 2 [SN]** "Lava" (-)
7. **Donkey Kong 2 [SN]** у Funky Kong'a (6)
8. **The Lost Vikings [SN]** вся игра (-)
9. **Sonic 2 [MD]** этап Cave (-)
10. **Jungle Book [MD]** в джунглях ночью (-)

117454 Москва а/я 21

Привет, Великий! Пишет тебе ***Андертейкер из города Томска.*** *Твой журнальчик самый ништяк Даже если денег на еду не хватает, а "Великий Дракон" завезли в ближайший магазинчик, то деньги появляются сразу К сожалению, у меня нет пяти первых номеров и номеров 22, 24, 26 (они, вообще, в шопы не поступили). Так что я заказываю 24 и 26 номера по почте Только я не ьыехал, почему кончился N22? Вы там его что, мало напечатали? Too bad! Все мои кореша обеспокоены этим событием Надеюсь, больше этого не повторится! А вообще, thank you вам всем very much за ваши старания, за секреты, комиксы, хит-парады, ну и т д и т.п Не знаю, как бы я без вас жил... Ну а вы живите дольше, пишите больше, цены поменьше Короче, покедова!!*

P.S. Не забудьте про мой заказ!

P.P.S. Большое спасибо еще раз!

P P P S Я, может быть, вам всем очень надоел, но где, черт возьми, Витя Базанов научился так круто рисовать?! Леонардо по сравнению с ним, как Тетрис по сравнению с Мортальным Комбатом! Так ему и скажите! Рисуй побольше, Витек!

P P P P S Ну, а вот теперь — все.

117454 Москва а/я 21

Приает, Дракоша Великий! Мы пишем тебе из Санкт-Петербурга. Мы — два друга и заядлые геймеры. Хотим поблагодарить вас за столь прекрасный журнал. Мы просто не можем дождаться каждого нового выпуска этого Великого (не боюсь этого слоаа) журнала. Мы не знаем, как бы геймеры России обошлись без него. Жаль, что а Питере очень трудно найти аыпуски "Великого Дракона", их раскупают чуть ли не в секунду ..

Shadow и Lord-Raiden

117454 Москва а/я 21

Спасибо за то, что уделили мне чуть-чуть места а прошлых журналах. Лично мне ваш журнал нраится потому, что он, так сказать, НАРОДНЫЙ.

Alex M., г.Москва

greatdragon.ru

Пушечное мясо

CANNON FODDER

Латинская Америка. Курьерский вертолет, перевозящий сверхсекретные правительственные документы, исчезает на территории НИКАРАГУА.

Лично Президентом Соединенных Штатов была задействована и отправлена на одну из тамошних военных баз США тройка бойцов спецназа...

Они называли себя CANNON FODDER. Их целью было, во что бы то ни стало отыскать пропажу. Даже ценой собственных жизней.

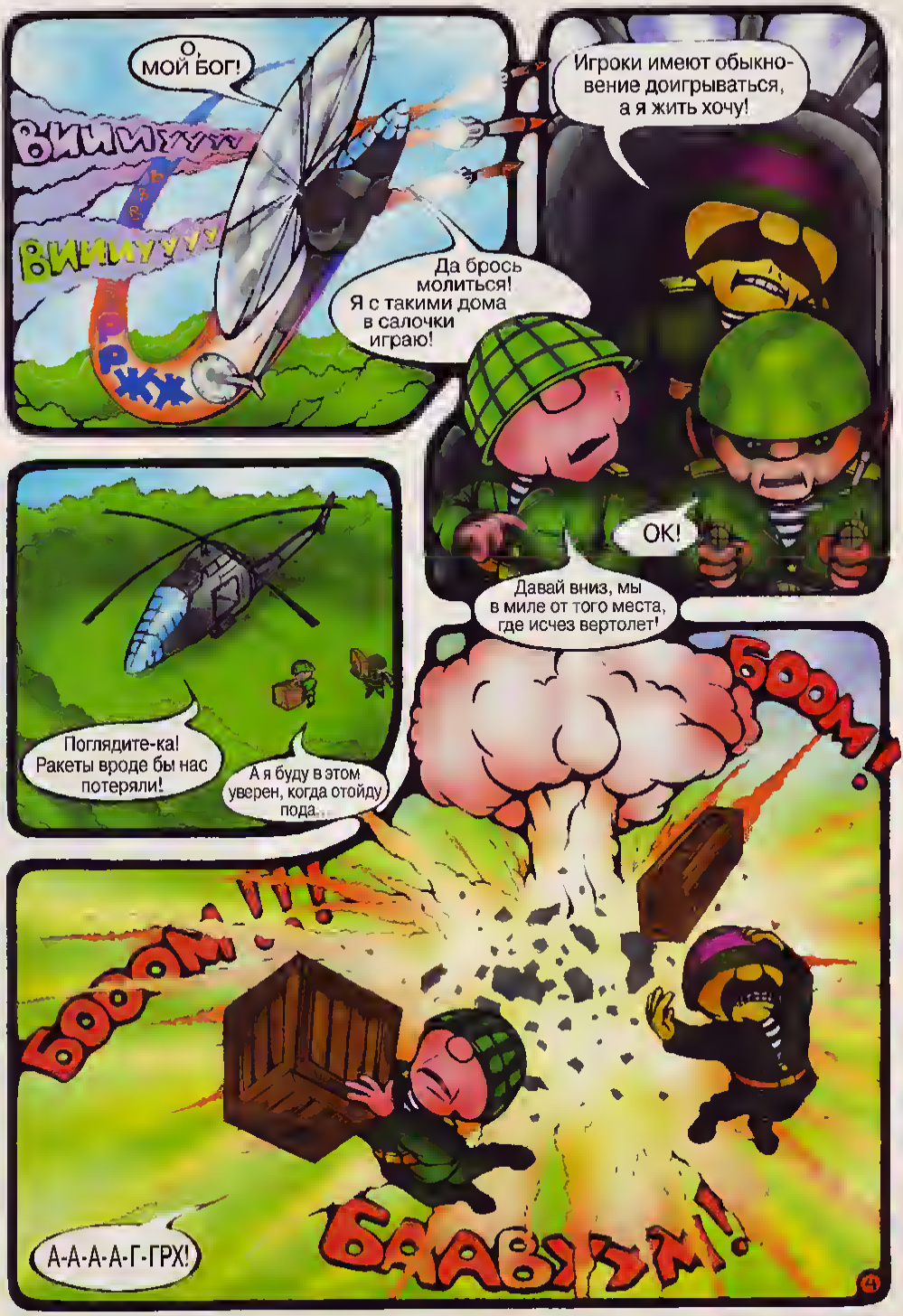
художник — **РОМАН ЕРОХИН**
авторы текста — ERS & ВАДИМ ГУСЕВ

компьютерная обработка — ERS DESIGN & АЛЕКСЕЙ ФИЛАТОВ

PART ONE
Вы что, ребятки, наезжаете? На кой черт вам понадобилось громить секту Пальмовых хиппи?
I ♥ US
У нас с ними был договор... бартер, понимаешь. Мы по ним пальнем, они ло нам пальнут, всем весело, мир, дружба, жувачка! А вы только вчера прибыли, погуляли по лесу, навели у них шмон и на тебе... Даже языка не взяли!
Я жду объяснений!!!
ОТВЕЧАТЬ, ГАДЫ!!!
Не заводитесь, генерал Маразм!
Мы отдыхали на природе, кто бы мог подумать, что базука сама выстрелит, да так смачно разнесет одно из замаскированных строений
А из других тут же повылетали какие-то чуваки с "Узями". Ну мы их дружно, одной левой, на тот свет и отправили...
Кстати, вы должны дать нам вертолет, для выполнения нашей миссии!
ДА?! Фигу вам трижды! Я вас под трибунал... Живо ваши имена! Для протокола!!
Полковник Куп, ФБР, сэр!
Сержант Кант, ЦРУ, сэр!
Ядовой Дак, когда голодный гожусь куда угодно, сэр!

greatdragon.ru

greatdragon.ru



greatdragon ru

Мы потеряли вертолет
...и полковника Купа! Он был там внутри! ОН ПОГИБ!!
О, черт! Теперь нас осталось двое!
ЧИК-ЧИ!
Слышал сзади щелчок затвора? Всего одна винтовка. Действуем по плану "А"!
Руки бросать на землю, оружие за голову!!!?????..
То есть, наоборот!!
ОДНА винтовка, говоришь!?
Тогда план "Б"!
Вяжите эту шпану братья в касках!
Отвал, ребята! Мы просто пошутили!
Выполнила команда CANNON FODDER свою миссию? Смарть друга выбила их из колеи. Но погиб ли Куп?! Об этом — в следующем номере журнала.
5

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

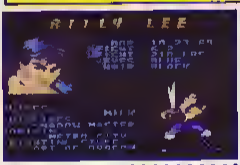
Super Nintendo

DOUBLE DRAGON 5: the Shadow Falls

Управление (шесть кнопок):

Y=слабый удар рукой
X=средний удар рукой
L=сильный удар рукой
B=слабый удар ногой
A=средний удар ногой
R=сильный удар ногой

Примечание: в тексте
P — удар рукой,
H — удар ногой



BILLY LEE

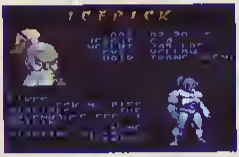
Суперудары:
Драконова змея: ↓, ↓, ←, ←+P
Драконов разрез: →, →-↓, ↓+P
Драконов шок: зажать ←, →+P
Драконов подкат: →, →+P
Перекидывание: X

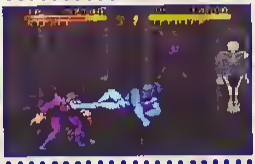
JIMMY LEE

Суперудары:
Драконова змея: ↓, ↓-←, ←+P
Драконов разрез: →, →, ↓, ↓+P
Драконов выстрел: зажать ←, →+P
Драконов подкат: →, →+P
Перекидывание: X

JAWBREAKER

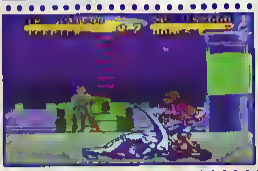
Суперудары:
Удар в голову: →, →+P
Подсечка языком: зажать ←, →+P
Тяжелый вздох: ↓, ↓-←, ←+P
Искорка: →, →-↓, ↓+H
Перекидывание: →, →+A — проглотить или →, →+R — куснуть и стукнуть

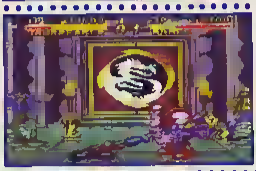




ICEPICK

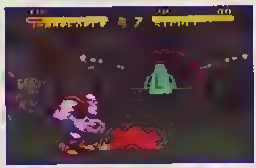
Суперудары:
Ледяной дротик: ↓, ↓-→, →+P
Заморозка противника: зажать ←, →+P
Вертушка на мече: ↓, ↓-←, ←+H
Молотоголов: →, →+X
Супер меч: X — часто
Перекидывание: X или L





BONES

Суперудары:
Лазер из глаза: ↓, ↓-←, ←+P
Бросок черепком (собственным): зажать ←, →+P
Выстрел из автомата: →, →, ↓, ↓+H
Длинные руки скелета: →, →+X
Привет из ада: →, →+A
Перекидывание: X



SICKLE

Суперудары:
Вихрь смерти: зажать ←, →+P
Силовое лезвие: ↓, ↓-→, →+P
Циркулярка: ↓, →-←, ←+P
Бросок диска от циркулярки: →, →-↓, ↓+H
Перекидывание: X

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

Super Nintendo

BLADE

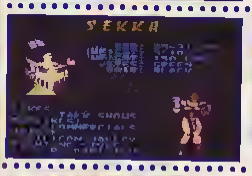
Суперудары
Торпедо: зажать ←, →+P
Вертушка: зажать ←, →+H
Сверкающее лезвие:
↓, ↓-←, ←+X
Супер лезвие: P — часто
Перекидывание: X

TRIGGER HAPPY

Суперудары
Ракетный апперкот: →, ↓-→, ↓+P
Выстрел ракетой: ↓, ↓-←, ←+H
Огненный выстрел: зажать ←, →+P
Круто стукнуть ногой: ↓, ↓-←, ←+X
Шокер: H-часто
Перекидывание: X

COUNTDOWN

Суперудары
Лазерный выстрел: зажать ←, →+P
Вертушка ногами: зажать ←, →+H
Выпустить ракету: →, ↓-→, ↓+H
Межконтинентальная ракета: →, →+H
Реактивная вспышка: ↓, ↓-←, ←+P
Перекидывание: A

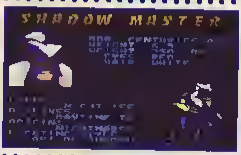


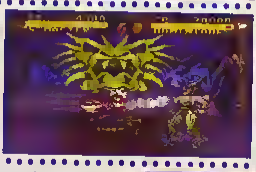
SEKKA Суперудары

Рубануть когтями в полете:
зажать ←, →+H
Прокат с ударом когтями: ↓, ↓-←, ←+P
Спиральный удар: ↓, ↓-←, ←+H
Миксер с небес: ↓, ↓+B
Скачок когтями наружу: →, →+R
Бодание в воздухе: ↓+R
Перекидывание: X

DOMINIQUE

Суперудары
Удар плетью: →, ↓-→, ↓+H
Ураганный наскок:
↓, ↓-←, ←+H
Тройная подсечка: ↓ ↓+B
Перекидывание: X, а если чуть подальше, то L, затем A





SHADOW MASTER

Файербол: ↓ ↓ → →+P
Двинуть "молниеносным" копьем:
зажать ←, →+P
Крадущийся метроид (по крайней мере, похож): зажать ←, →+H
Телепортация: →, →-↓, ↓, ↓-←, ←+H — за противником, +P — непосредственно к противнику
Перекидывание: L

Также в этой замечательной игре есть еще и фаталити, не такие страшные, как в Комбате, конечно, но тоже ничего. Принцип выполнения — в последнем раунде, когда у противника останется немного энергии, надо добить его определенным ударом.

ФАТАЛИТИ

BILLY LEE можно добить кнопкой L
JIMMY LEE — R
JAWBREAKER — L
ICEPICK — сидя X
BONES — X
SICKLE — A
BLADE — A
TRIGGER HAPPY — B
COUNTDOWN — Y
SEKKA — X
DOMINIQUE — X (с как можно более дальнего расстояния, в пределах действия удара, естественно)
SHADOW MASTER — R

СЕКРЕТНЫЕ КОДЫ

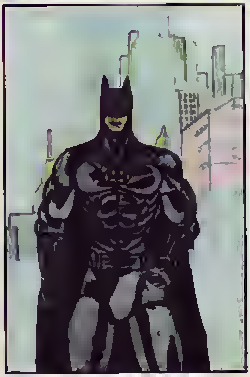
Все коды вводятся на главном экране первым джойстиком. Начиная вводить код, проверьте, чтобы курсор стоял на надписи Tournament.
9 кредитов — ←, →, ←, →, L, L, R, R, R.
Отключение бросков — R, →рало, L, L, влево, влево, R, R
Игрок не теряет сознания — ↓, ↓, ←, ↑, ↓, ↓, ←, ↑, R, R, L
Возможность играть за боссов — Dominique и Shadow Master — L, R, ↑, L, L, ↓, R, R

Double Jason 5

greatdragons.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

8 бит



Batman Returns
В №20 Beatle из Кирова написал, что для победы над женщиной кошкой полезно сначала взять приз — бутылочку с красной жидкостью, которая отнимет у кошки половину энергии. Но можно обойтись и без поисков этой бутылочки. Достаточно, ведя разговор с женщиной-кошкой, держать нажатой кнопку "Турбо-А". Тогда после разговора Бэтмен все равно метнет бутылочку, даже если не брать ее заранее.

Сергей Журавлев г. Рязань

Bouldar Dash
Коды: 5 225378, 6 752053.

Александр Панарин г. Москва

Devil Boy
Увеличение кредитов. Нажмите "Select"+"Turbo B", затем обе кнопки "Турбо".

Gamer V.R. г. Благовещенск

Dollar Chaffe
Купите предприятие фирмы TECMO. Положите в кейс 70 миллиардов долларов и бомбу. Пустите кейс в лифте. Когда бомба взорвется, мафиози, которые охотятся за вами, кинутся собирать деньги, а вы благополучно смоетесь на машине. За этот побег вы получите 100 миллиардов долларов.

Владимир Бакши г. Южно-Курильск

Hnme Alnnn 2. Lnst In Nnw-York
В первом этапе, на диване, который охраняет официант, нужно прыгать до тех пор, пока не запрыгнете на второй этаж, где найдете пищу и ружье.

Max and Fox Mulder г. Москва

Flintstnnns 2 Thn Surprise of Dinnsaur Pnnk
Мы дополняем G.Dragon'a (№25). Мы знаем еще два бонуса.
Первый из них находится на 6-ом этапе. Когда поток несет вас вниз, вы оказываетесь на развилке. Вначале кажется, что повернуть налево невозможно, но если вам удается при падении прижаться к левой стенке, то продолжайте держать джойстик нажатым влево. Вы медленно, но верно, попадете в бонус.
Второй бонус находится в жерле вулкана (9-й этап). Когда вы убьете огромного неандертальца с дубиной, он после гибели оставит вам приспособление, позволяющее запрыгнуть на стену. Поставьте на нее Барни и киньте шар (вверх+B). Он (Барни) подпрыгнет выше обычного, и на самом верху вы обнаружите секретный проход.

Ф.П. и Scorpion г. Москва

Mighty Final Fight
Если у вас внизу экрана заполнены 4 квадрата, то можно сделать супер удар ("B"+вперед), магию ("A"+"B") и бросок через себя ("B"+вниз).

Сергей Ф. г. Москва

Rnbin Nood
Во втором подземелье можно смело ходить по голубой воде (в отличие от красной). А если упереться в правую стенку за лучником, то лестница опустится до самой земли.

Лариса и Николай Зарапины г. Тамбов

Snmari
Если в начале 3-го уровня вы прыгнете на пружину, а не на передвигающуюся платформу, спасающую вас от шипов, и нажмете джойстик вперед, ваш "Марио" минует всех врагов, оказавшись на самой высокой платформе. Да еще получит существенное прибавление жизней.

Вовчан г. Москва

Trojan
В первом колодце "замочите" промежуточного босса, возьмите свитки и попрыгайте (джойстик вверх) с ударами меча. Под потолком вы найдете 3000 очков и сердце с крылышками.

Сергей Журавлев г. Москва

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Thn Last Ninjo
Коды: 2 G99999D9GC9B989,
3 4CCCCC32HGCC31C,
4 0HHHHH8BCBHGH5H,
5 7258700060100D0,
6 1G7776634472HC6.

Дмитрий Волков г. Орел

Bnuldnr Dosh
Коды:
2 635870, 3 840137, 4 840967.

Игорь Сергунов г. Уфа

Ninjo Turtles 3
В №21 Рубин Шайбеков из Уфы не рекомендовал часто делать супердары, так как они убавляют вашу жизненную энергию. Да, убавляют, но только до тех пор, пока не осталась одна частичка, которая не исчезает, сколько супердаров ни делай.

Сергей Журавлев г. Рязань

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Онопко Сергей (г. Харьков, Украина) – 2 рисунка, Мавков Дмитрий (г. Москва), Зорин Михаил (г. Москва), Acc International (г. Москва) – 3 рисунка, Сероус Максим (г. Щёлково), Солдатов Андрей (г. Ярославль), Кодяев Константин (г. Москва), Ильин Денис (г. Москва), WOLF (г. Балашиха), Лагутин Андрей (г. Щебекино), Войтенко Артём (ПГТ Усть-Камчатск 2), Мысахов Миха (г. Благовещенск), President (г. Москва), Колодин Александр (г. Череповец)

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

MegaDrive™

NHL Hockey (All-Star) 96

1. Очень полезная штука — второй джойстик. Даже без всяких там кодов и паролей, он позволит вам в меню, предшествующем игре (когда внизу экрана готическим шрифтом написано The Hockey News) менять состав команды противника (Edit Lines) и даже удалять из нее вратаря (Change Goalie), без которого самая крутая компьютерная команда проиграет маломальски знакомому с управлением игроку. Но для осуществления этой возможности при игре в режиме Playoff (или Poffs) вам надо в начальном (Main) меню зажать кнопку A, а затем нажать Start. Воспользовавшись этим приемом, ART Орнатский (см. №30) и сумел достичь фантастического счета в игре — 125 1.. "Халяве", однако, есть пределы — за кубок Стейли придется сражаться по-честному.

2. В начальном меню вы можете установить длину периода (Period Length) от 5 до 20 минут, но есть способ сыграть по-быстренькому, с длиной периода всего в полминуты! Для этого на экране Control Setup зажмите A и C, в затем нажмите Start. Опять же, серьезные режимы этому трюку неподвластны. А если по итогам трех периодов счет будет ничейный, то вам предоставят 5 минут дополнительного времени...

Примечание: Указанные трюки не закрепляются в памяти компьютера — однажды применив, вы можете в любое время их отключить, вернувшись в начальное меню из меню игрового (пункт Abort Game).

По непроверенным сведениям, первый трюк также возможен в играх NHL'93 и NHL'94, а второй — в NHL'95.

Eler Cant, ред.

El Viento

Получение всех заклинаний. На пульте: вверх, влево, вправо, вниз, C.

Dark Elf & Grin Riot г. Рузa, Московская обл.

After Burner II

1. В начальном меню зажмите кнопки A,B и C и нажмите Start. На фоне авианосца появится надпись Select Stage — выбирайте уровень от 1-го до 20-го нажатием влево или вправо. Всего в игре 22 уровня, но долететь с 20-го до конца несложно, просто уворачивайтесь от ракет противника.

2. А вы знаете, что в этой вроде бы военной стрелялке есть вполне фантазийный сюжет с принцессой, злым императором и отважным героем-японцем! Для получения фразы из сюжета и ста ракет вместо пятидесяти, зажмите в начале дозаправки на соответствующем уровне (когда вы потеряете контроль над самолетом) кнопку B и

на уровнях 3, 13, 16 — джойстик влево,
на уровнях 5, 11, 21 — джойстик вправо,
на уровнях 9 и 19 — ничего.

Eler Cant, ред.

Aladdin

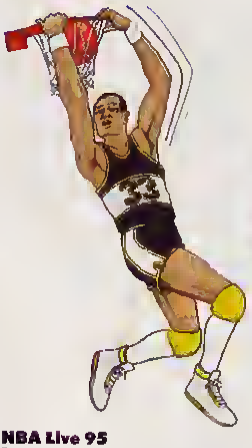
Я хочу дополнить Александра Семенова (№23). Еще одна мордочка Абу есть на третьем уровне. Залезьте на самую верхнюю крышу. Теперь прыгните из флагшток и одновременно с касанием нажмите на прыжок. Должен получиться высокий прыжок. Летите вправо, и в полете вы поймаете мордочку Абу.

VR MAN г. Калининград (обл.)

Alien Storm

Если у вас нет никаких предубеждений против железных супергероев, играйте роботом. Его специальная атака поможет вам прожить чуть дольше за счет сэкономленной оружейной энергии. Просто нажмите кнопку A в момент смерти (то есть, когда у вас отнимут последнюю "попсинку" энергии жизненной).

Eler Cant, ред.



NBA Live 95

Заранее предупреждаю, в продаже находится американская версия этой игры, поэтому при покупке убедитесь, что ваша приставка способна (одна или с переходником) ее поддерживать.

1. Во время игры завладейте мячом, зажмите A и нажмите Start. Игра перейдет в тренировочный режим — все игроки, кроме вас, застынут на месте. В этом режиме вам не позволят изменить счет игры, но если вы выйдете из него (также A+Start) около щита противника, то сможете без помех забить мяч.

2. В любом режиме игры дождитесь появления экрана PlayerSetup и нажмите вверх. Надпись PlayerOne изменится на StartNew. Теперь нажмите Start и введите имя REFLOG. Дважды нажмите на Start, и окажетесь в бонусовой игре (гольф). Для возвращения на экран ввода имени нажмите Start.

Eler Cant, ред.

Vectormon

На экране с надписью SEGA нужно 24 раза попасть в логотип, а затем 12 раз ударить головой. Буквы S,E,G,A начнут падать. Всего их упадет 120 штук. Если вы поймаете от 90 до 109, то начнете с пятого дня, а если 110 и больше — с десятого дня.

Phantom с. Фаустово, Воскресенский р-н, Московская обл.

Burning Force

Чтобы получить десяток жизней, на экране с заглавием игры (START/OPTIONS) нажмите BAB AAC AA и "Start".

Alone Star г. Киров

Dragon's Revenge

Пароли:
1. LSRCIE8, 2. CSABMJM,
3. DSI36KR, 4. ETTS8DL,
5. FT438XR, 6. HV5395S.

Алексей Прохоров г. Кондрово, Калужская обл.

Doom Troopers

В 26 выпуске, в примечании, Duck Wader написал, что попал в секретный уровень "не по-честному", а лишь с помощью пароля. Этот секретный уровень находится на планете Hepo в конце дворца, прямо перед боссом. Попасть в него можно так. Когда находишься за стеной на самом верху перед выходом из раунда, нужно подпрыгнуть и зацепиться за невидимый уступ на левой стене.

Graf Bio г. Рязань

After Burner II

1. В начальном меню зажмите кнопки A,B и C и нажмите Start. На фоне авианосца появится надпись Select Stage — выбирайте уровень от 1-го до 20-го нажатием влево или вправо. Всего в игре 22 уровня, но долететь с 20-го до конца несложно, просто уворачивайтесь от ракет противника.

2. А вы знаете, что в этой вроде бы военной стрелялке есть вполне фантазийный сюжет с принцессой, злым императором и отважным героем-японцем! Для получения фразы из сюжета и ста ракет вместо пятидесяти, зажмите в начале дозаправки на соответствующем уровне (когда вы потеряете контроль над самолетом) кнопку B и

на уровнях 3, 13, 16 — джойстик влево,
на уровнях 5, 11, 21 — джойстик вправо,
на уровнях 9 и 19 — ничего.

Eler Cant, ред.

greatdragons.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

MegaDrive™

Red Zone
1. Кроме кодов скрытой игры, найденных Александром Минашкиным (№29) и Secret Man'ом (№30), есть еще, по крайней мере, один. В начальном меню в режиме для двух игроков введите ABCACACBCAC, и вы станете "Истребителем астероидов".
2. При вводе приведенных ниже паролей вы начнете игру на соответствующем уровне, но с неуязвимым вертолетом. Сложность игры уменьшится, но угроза взрыва не исчезнет — только попробуйте не уничтожить вовремя радар (миссия 2) или по ошибке расстрелять союзника. В бродилочных миссиях герои неуязвимость не получат, но у каждого будет вдоволь попыток на повторное прохождение. А пароли, которые вам будут выданы по прохождении миссий, запустят игру в нормальном, смертном режиме.
1. BAABAACBCBA
или BAACAABAACA
2. ABBBABACBBC
3. BAABAACBCAA
6. ABBCAACACCC
7. BAACAABAABA
8. ABBCAACACBC

Elec'Cant, ред

Separation Anxiety
Последний пароль на уровне HARD MRRYPN.

Денис Иванов г Новосибирск

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Aether World
Пароли: 2. LDKD, 3. HTDC, 4. CLLD, 5. LBKG, 6. XDDJ, 7. FXLC, 8. KRFK, 9. KLFB.

Василий г Омск

Captain Lent
В режиме EASY игру не пройти во втором уровне: вас отбрасывает на начало.

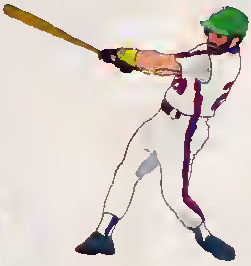
Артур г Нижневартовск

European Club Soccer
Финал: A63UAA61AA.

Dark Elf & Grin Riot г Руза, Московская обл

Cyber Cop
Если на пятом уровне ввести пароль FXA KBX AMG NAV GSG VIK OTB KDP, получите множество предметов и доступ на седьмой уровень.

Strife и Evil President г Минск, респ Беларусь



RBI Baseball'94
Чтобы "сотворить" удар "Home Run", надо у внешней линии квадрата отбить мяч одновременным нажатием A+B+C.

Сергей Журавлев г Москва

Devilish
99 шаров. Нажмите A,C, вправо.

Gamer Jim г Волгоград

Deadly Moves
Пароли:
Warren: XXI E4T2 0Z4
BV-ON: HB8 MF06 NNN
Vagnad: WB4 MFD1 H02
Gaoluon: HY6 Z9J3 W47

Dark Elf & Grin Riot г Руза, Московская обл

Flicky
Чтобы перейти на другой уровень, на экране с пояснениями нажмите A,C, вверх, "Start".

Александр Вдовин г Москва

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Dragon: the Bruce Lee Story
Добивающий суперудар. Когда противник лежит, станьте около его грудной клетки и нажмите вверх-вниз.

Константин Андреяхин г Челябинск

Fastest One
В режиме WORLD CHAMPIONSHIP задайте "HAPPY NEW YEAR", и вы получите новые покрышки.

Саша г Москва

Mario Andretti Racing
Чтобы получить суперкубок, надо стать чемпионом во всех видах: автомобилей багги, кузовные, индикар. Пароль: BTA VHC BJG BBD HYJ HTA AB выведет вас на серию гонок в индикаре, даст лучшее оборудование и около 2 млн долларов.

The Shadow г Солнечногорск, Московская обл

Out Runners
Секретная мелодия. Во время гонки на обоих джойстиках одновременно нажмите "A" и услышите "Jingle Bell".

Noob Saibot г Москва

Power Monger
Некоторые пароли: 24. 3MLG, 56. VMHG, 160. G7MNF37, 194. HPLTMNWWRG.

Slater с. Сергокала, Дагестан

Spidermen & X-men
Если вы, пройдя 1-й уровень, погибнете впоследствии, то можете не ждать повторного этапа, а ввести его самостоятельно. Для этого на заставке игры зажмите кнопку "Mode" и одновременно раза три нажмите на A.

Dark Elf & Grin Riot г Руза, Московская обл

Wrestlemania
Если вы не знаете, какого бойца выбрать, нажмите одновременно вверх и "Start" — за вас выбор сделает компьютер.

Сергей Журавлев г Москва

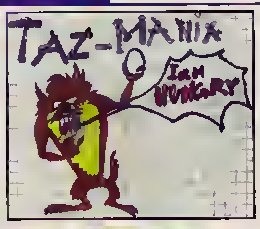
Zero the Kamikaze Squirrel
Вредный код. Наберите B, вверх, B, B, вверх, B, и игра капитально зависнет.

Noob Saibot г Москва

Super Nintendo™

Actraiser
1-Ups можно найти следующим образом. Если вызвать проливной дождь на северо-востоке озера в Бладпуле, то жители деревни найдут восполнитель жизни и передадут его вам. Другой 1-Ups вы можете отрыть в Каззиндоре, третий обнаружите под рухнувшими от вызванного вами землетрясения стенами пирамиды.

Михаил Терентьев, г Санкт-Петербург



Taz-Mania
На заставке нажмите "Select". Появится экран установок. Нажмите Y, X, B, X, A, X, L, R, B, A, Y, A, X, A. У вас будет 20 CONTINUE. Нажмите A,Y,A,Y,X,Y,B,A,R,L. Вы перейдете на следующий этап.

Андрей Суворов г Москва

Kablooey
Код 130 уровня: DFMQ.

Dr Crazy

Actraiser 2
Введите пароль MTkM SkTk HNSH и увидите финальные кадры игры.

Ирина Пожидаева г Москва

Top Racer
Пароли на все уровни.
2. MOONBATH, 3. GEAR BOX, 4. CAR PARK, 5. ROAD HOG, 6. EMULATOR, 7. ANALYZER, 8. HORIZONS.

Dr Crazy

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

MLBPA Baseball

Коды для ударов
Мощный удар PWRHT, гипер удар VRRRM

Segaman г Москва

Yoshi's Island

Чтобы открыть секретные уровни игры, то есть те, которые закрыты знаком вопроса, нужно на предыдущих уровнях собрать 100 очков. Это значит 30 звездочек, 20 монет красного цвета и 5 цветков. Как сыграть в любой бонус-игре? Для этого на экране выбора уровня нажмите "Select", X, X, Y, B, A

Сергей Солоньев п. Лотошино Московская обл

Ogre Battle

Выберите NEW GAME в стартовом меню и нажмите "Start". Когда Warren спросит ваше имя, введите FIRESEAL. После того, как Warren задаст вам кучу вопросов, вы отправитесь на уровень в секретный уровень DRAGON HEAVEN.

AcE г Москва

Super Mario Kart

Суперкубок. Выберите TIME TRIAL и высветите MUSHROOM CUP. Нажмите влево, затем L,R,L,R,L,L,R,R,A. Теперь выберите SPECIAL CUP и начинайте гонку.

Сергей Журавлев г. Москва

Pitfall

Игра в игре: нажмите "Select", затем 6 раз A, "Select" и "Start".

Просто Серега, рад

Prehistorik Man

Высветите EXIT на экране OPTIONS, зажав L, нажмите "Start". Затем выберите GAME START, зажмите R и нажмите "Start". Теперь, если во время игры нажать "Select", происходит переход на следующий уровень.

AcE г Москва

Damn's Crest

Бой только с боссами. На экране PASSWORD наберите

RBNL
XHGB
VGBB
LYLD

Пароль на последний скрытый 7-й уровень

QFFF
KNRR
DDLR
XGTQ

Masters Group, г. Каменногорск, Выборгский р-н, Ленинградская обл.

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Jungle Strike

В седьмом уровне в правом верхнем углу вы найдете каменную арку и две пирамидки. Взорвите пирамидки, там будут три жизни.

Ф. П. и Scorpion г. Москва

Pac-Man 2: The New Adventures

Пароли: 1. WFTW5W, 2. WGW45W, 3. WFTWX4

Masters Group, г. Каменногорск, Выборгский р-н, Ленинградская обл.

Super Empire Strikes Back

Для того, чтобы начать игру с полной силой на титульном экране введите X, B, B, Y, X, A, A, X, "Start".

Михаил Зорин г. Москва

Putty Squad

Коды уровней: 2. BZTPJ, 3. LYQCB, 4. TXMJD, 5. KFTWF, 6. GNHZM, 7. SHCLB, 8. VMCRM, 9. GKSTX, 10. FRLDX, 11. WWFPM, 12. YVLPD, 13. GXDKP, 14. TPWSW

Кирилл Сидоров г. Одинцово, Московская обл.

Speedy Gonzales Los Gatos Bandidos

Во второй части леса спрыгните в яму, над которой парит знак вопроса, выложенный из монеток. Внизу будет потайная пещера, в которой вы освободите собрата и пополните жизненную энергию.

Алексей Черных г. Зеленоград

Super Battleship

Пароли: 2. C31D5, 3. 32FH42, 4. 7159BG, 5. 0007207, 6. BDFHGF4, 7. 012745F, 8. F2F406F8.

Masters Group г. Каменногорск, Выборгский р-н, Ленинградская обл.

Cyborg Justice

Таблица. В Arcade Mode нажмите B,A, влево, вправо, влево, Y,L,R,B,X

Johnny S. г. Новосибирск

Super Battle Tank 2

Пароли: 2-я четверка миссий — DFCTPPGM, 3-я четверка миссий — LCMSNLYZ, 4-я четверка миссий — WDLWHSLW

Андрей Авотелен г. Новокузнецк

Super Probotector: Alien Rebels

Если одновременно нажать L и R, герой повернется к экрану лицом.

Ф. П. и Scorpion г. Москва

Super Turrican

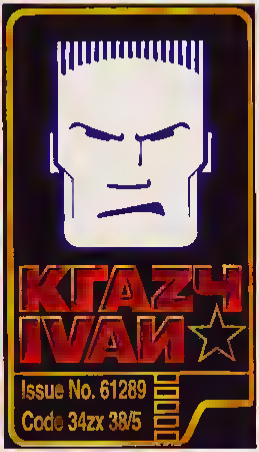
Чтобы сделать себя непобедимым, поставьте игру на паузу и нажмите влево, влево, влево, вправо, вправо, вправо, влево, влево и продолжите игру.

Сергей Жилин г. Ульяновск

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

PlayStation



Krozy Ivan

Выбор этапа. Начните игру, на выборе этапа (первая миссия — Россия), нажмите ВПРАВО (курсор подвинется на невыбираемую Японию)
Как только глобус повернется влево, зажмите ✖+ВНИЗ/ВЛЕВО

Агент Купер, ред.

Tokyo Highway Battle

Куча денег на заставке Jaleco зажмите L1, L2, R1 и Start на втором джойстике. Продолжайте держать кнопки, пока не появится экран с названием игры. Вы богаты!

Агент Купер, ред.

Mortal Kombat Trilogy

Как выбрать Хамелеона? Сначала выберите любого ниндзя мужского пола (Скорпион, например), потом зажмите ВЛЕВО, L1, R2, ■ и ▲. Держите эти кнопки до начала раунда.

Агент Купер, ред.

Project Overkill

Запаузьте игру, поставьте курсор на Music Volume и наберите следующие комбинации.
Оружие: Нажмите и держите ●, ■, отпустить ●, нажмите и держите ▲, ✖, отпустите ▲, нажмите и держите ●, ✖, отпустить ●, нажать и держать ✖, ■, отпустить ✖. Отпаузьте игру и вверху экрана появится надпись Cheater — секрет сработал, так же поступайте и с другими кодами.
Защита: Нажмите и держите вправо, ●, ■, ▲, отпустить вправо, нажать и держать влево, ■, ●, ✖, отпустить влево.
Здоровье. Нажать и держать ■, ●, ✖, ▲, отпустить ■, нажать и держать ●, ■, ✖, ▲, отпустить ●.

Jason, ред.

NBA JAM: Extreme

Секретные команды (коды набираются на экране ввода инициалов и дат)
Команда Misfit: MSS 10 26
Команда Smiley: SAL 2 2
Команда Invisible: WHO ! !
Команда Celebrity: JR_ 6 1
Команда Special Sports: SWO ! !
Компьютер выбирает команду — на экране выбора команды нажмите BBEPX+Turbo.
Компьютер выбирает игрока — BBEPX+Turbo после выбора команды.
Большие ноги у игроков — после ввода инициалов, когда спросят, хотите ли вы "раздуть" головы игроков, выберите "YES", зажав ВПРАВО.

Агент Купер, ред.

Re-looded

Играть за клоуна из первой части. На экране выбора игрока, поставьте курсор на Мамочку и нажмите L1, ●, R1, вниз, вниз, R1, ●, L1, L1. Красный шарик вылетит справа и остановится на Сестричке. Мэтлай, теперь наведя курсор на нее, вы выбирите Fwank'a.

Jason, ред.

Wipeout XL (2097)

Доступ ко всем трассам: на экране Essential Options зажмите R1, L1, Select ■, ●, ▲, ●, ■.
Сани класса Piranha: на экране Essential Options зажмите R1, L1, SELECT, и нажмите ✖, ✖, ✖, ✖, ●, ▲, ■.
Прикольные сани: зажмите L1, R2, Start, Select, и включите приставку. В тот момент, когда появится черный экран с copyright'ами, отпустите кнопки. Войдите в меню выбора саней и...
Бесконечное оружие. в режиме паузы, зажав L1, R1 и Select, нажмите ✖, ■, ■, ●, ●, ▲, выйдите из паузы.
Трассы класса Phantom: на экране Setup'а, зажав L1, R1 и Select, нажмите ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●.
Бесконечное время: в режиме паузы, зажав L1, R1 и Select, нажмите ▲, ■, ●, ✖, ▲, ■, ●, ✖, выйдите из паузы.
Бесконечная защита: в режиме паузы, зажав L1, R1 и Select, нажмите ▲, ✖, ■, ●, ▲, ✖, ■, ●, выйдите из паузы.

Агент Купер, ред.

Guesbip

Неуязвимость: на экране загрузки миссии, зажмите L1, L2, R1, R2.

Агент Купер, ред.

Skeleton Warriors

Все коды набираются в паузе.
Супер Меч: ●, влево, вниз, ▲, вправо, ●, вверх, ▲.
Бесконечная энергия: влево, вверх, ✖, ■, вверх, вниз, ■.
Выбор уровня: ▲, ●, ●, влево, ●, вверх, вниз. Когда вы помрете, зайдите в Options, и там появится строчка выбора уровня.

Jason, ред.

Star Gladiator

Выбор босса Бильштейна: в режиме Arcade на экране выбора игрока, установив курсор на Гора, нажмите ✖, ●, ✖, ●, ■, ■, ■, ▲, ▲, ▲ одновременно ✖ и ●. Справа от портрета Гора вы найдете Бильштейна.
Выбор босса Каппы: сначала задействуйте Бильштейна. Затем, на этом же экране, установив курсор на Хайято, нажмите ●, ■, ▲, ■, ✖, ■, ▲, ■, ●, ■. Слева от портрета Хайято вы найдете Каппу.
Выбор босса Блада: сначала задействуйте Бильштейна и Каппу. Затем, на этом же экране, зажав Select и поставив курсор на Бильштейна, нажмите ✖, ■, ✖, ■, ✖, ■ передвиньте курсор на Каппу, нажмите ●, ▲, ●, ▲, ●, ▲ и одновременно L1 и R1.
Сражение в темноте: на versus-экране, зажмите L2, R2 и ВНИЗ.

Агент Купер, ред.

Tomb Raider

Все оружие в инвентаре: Начните игру, нажмите Select, войдите в экран инвентаря и нажмите L1, ▲, R2, L2, L2, R2, ●, L1. Затем нажмите вниз, вы попадете на экран Option. Теперь нажмите вверх, вы снова в меню инвентаря, а там уже есть все виды оружия.

Jason, ред.

Contra: Legacy of War

На экране главного меню игры наберите:
L2, R2, L1, R1, вверх, вниз, вверх — для выбора любого оружия.
L2, R2, L1, R1, лево, право, право, лево — бесконечные continue.
Если комбинация набрана правильно, вы услышите звук.

Jason, ред.

greatdragon.ru

NON STOP! Играем без перерыва!

О ЧЕМ РАССКАЗАЛ ВЕЛИКИЙ ДРАКОН В 29-31 ВЫПУСКАХ

(О) — описание, решение, (А) — анонс, новость, (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем», (арх) — из архива журнала, ред — сотрудник редакции

Раздел 1. Игры для 8-битных приставок – Classic, Junior, Kenga, Bitman, Subor, Lifa

Addams Family
№30 с 88 (НП) Антон Миллер, г Москва

Bad Dudes
№29 с 86 (О) Александр Артеменко г Торжок
№30 с 89 (НП) Сергей Павлов г Санкт-Петербург

Batman Forever
№31 с 88 (НП) Евгений Севостьянов г Красноярск

Batman & Flash (Monstar in my Pocket)
№29 с 88 (НП) Александр Баранов г Рига Латвия

Battle Ship
№30 с 88 (НП) Женя 5 г Лобня Московская обл

Battle Tank
№30 с 77 (О) Eler Cant, ред.

Battletoads
№29 с 88 (НП) Павел Рудометкин г Елец Липецкая обл
№30 с 88 (НП) Михаил Роганеи при содействии Old Sub Zero г Апрелевка Московская обл

Battletoads Double Dragon
№31 с 88 (НП) Макс Рыбин г Курск

Big Nose
№29 с 88 (НП) Alex Gamer, Bratus Mr.Bons г Лыткарино Московская обл

Bomber Man 2
№31 с 88 (НП) Prince Новосергиевка Оренбургская обл

Boogarman
№30 с 72 (А) G Dragon ред.

Tha Bugs Bunny Crazy Castle
№29 с 88 (НП) Fearless Hero г Москва
№30 с 70 (О) G Dragon ред.

B-Wings
№29 с 89 (НП) Владимир Бакши г Южно-Курильск

Cabal
№30 с 89 (О) Александр Артеменко г Торжок

Caesars Palace
№29 с 89 (НП) Ромв Крематорий и Дима Morg City г Минск Беларусь
№31 с 88 (НП) Сергей Журавлев г Москва

Captain Planet
№29 с 14 (О) ElerCant ред.

Chase H.D.
№30 с 58 (НП) Рома Крематорий и Дима Morg City г Минск Беларусь
№31 с 88 (НП) Рома Крематорий и Дима Morg City г Минск Беларусь

Chi-Dey Story
№29 с 8 (О) Eler Cant ред.

Contra Force (Super Contra 6)
№31 с 88 (НП) Сергеи Журавлев г Москва

Dream Master
№29 с 58 (НП) Илья Шезкун п Кожино Рузский р-н Московская обл.
№30 с 88 (НП) Дамир Нурмуха метов г Бугульма Татарстан
№31 с 88 (НП) Smoke г Оренбург

Dr. Mario
№31 с 58 (НП) Schwanglad г Москва

Duck Tales
№30 с 88 (НП) Рома Крематорий и Дима Morg City г Минск, Беларусь

Earth Worm Jim 2
№30 с 72 (А) G Dragon ред.

Felix the Cat
№30 с 88 (НП) Space Meteor г Москва

Flintatonas. Tha Rescua of Dino & Hoppy
№29 с 89 (НП) А.Ефремов п Калининец Нарофоминский р-н Московская обл

G.I.Joe (Contra Fighter)
№30 с 67 (О) Eler Cant, Lord Hanta ред.

G.I Joe 2: Tha Atlantis Factor
№30 с.62 (О) Elar Cant Lord Hanta ред.

Gremlins 2
№30 с 88 (НП) Айдор Зайдуллин г Химки Московская обл

Highway Star
№29 с 88 (НП) Алексей Новиков г Люберцы, Московская обл

Hook
№29 с 58 (НП) G Dragon ред.

Indiana Jones and the Last Crusade
№29 с 89 (НП) Алексей Новиков г Люберцы Московская обл

Indiana Jones 3
№30 с 89 (НП) Александр Садчиков п Каменки Городищевский р-н Волгоградская обл

Iron Tank
№29 с 89 (НП) Андрей, г Москва

J.J.War
№30 с 88 (НП) Роман Белавенцев г Кольчугино Владимирская обл
№31 с 88 (НП) Руслан Кубалаев г Темрюк Краснодарский край

Kiwi Kraae
№29 с 89 (НП) Fearless Hero г Москва

Tha Krion Conquest
№31 с 88 (НП) Роман Маслов г Удомля Тверская обл

Tha Last Ninja
№31 с 88 (НП) Sherlock Holms and Doctor Valson г Ташкент, Узбекистан

The Lion King (Super)
№29 с 88 (НП) Ромв Крематорий и Дима Morg City г Минск Беларусь
№30 с 72 (А) G Dragon ред.
№30 с 88 (НП) Павел Рудометкин г Елец Липецкая обл

Little Samson
№30 с 89 (НП) K.S.Turbo г Рязань

Lode Runner 2
№30 с 89 (НП) Ninja Ryukend г Искитим Новосибирская обл

Tha Lone Ranger
№29 с 89 (НП) Андреи Дмитриев г Люберцы, Мог ковская обл

Low G Man
№31 с.76 (О) G Dragon ред.

The Mask
№30 с.88 (НП) Антон Шолохов г Москва

Max Warrior (Isolated Warrior)
№31 с 56 (О) V I P г Воскресенск Московская обл

Metal Gaar
№29 с 89 (НП) Павел Рудометкин г Елец Липецкая обл

Mortal Kombat 3
№31 с.71 (О) Агент Купер ред.

Mortal Kombat V Pro
№30 с 88 (НП) Дмитрий Сударушкин г Москва

NARC
№31 с 72 (О) Александр Артеменко, г Торжок

New Compatition
№31 с 88 (НП) Сергей Журавлев г Москва

Panic Restaurant
№30 с 88 (НП) Street Dragon г Санкт-Петербург

Powar Blazer
№29 с 76 (О) G Dragon ред.

Power Punch 2
№31 с 88 (НП) Павел Рудометкин г Елец Липецкая обл

Pro-Am 2
№29 с 88 (НП) Павел Рудометкин г Елец Липецкая обл

Robocop 3
№31 с 88 (НП) Шурик Б г Мытищи Московская обл

Super Baaketball
№29 с 89 (НП) Иван Самощенко г Ростов на Дону

Tiger-Hell
№30 с 89 (НП) Ромик г Лыткарино Московская обл

Toki
№29 с.18 (О) Александр Артеменко г Торжок

Tom & Jarry
№30 с 88 (НП) Ozzy Spitter г Москва

Top Gun 3
№30 с 88 (НП) Павел Маношин г Пионерский Калининградская обл

Twin Eagle
№29 с 88 (НП) Orchid, г Москва

Widget
№31 с 88 (НП) Роман Маслов г Удомля Тверская обл

117454 Москва, а/я 21

Начал я читать ваш журнал два года назад, но вскоре все забросил — и свою приставку, и ваш журнал. А сейчас у меня снова возрос интерес к Dendy и "Великому Дракону". И, скажу честно, я не жалею

Nick, г.Астрахань

117454 Москва, а/я 21

Уважаемый журнал "Великий Дракон"! Пишет Вам курсант Высшего военного училища Дима. Я недавно увидел ваш журнал, но с того момента, как я взял его в руки, я узнал о многом! Дело в том, что год назад мы купили себе в роту приставку, но столкнулись с проблемой, какие картриджи брать. Долго спорили, покупали наугад, но все впустую. Из вашего журнала я узнал многое про игры. В нем можно прочитать практически все, что нужно, и решить, что надо купить. Все бы хорошо, но вот одна проблема — у нас в городе нет таких журналов, у нас только один потрепанный, старый. Вы не могли бы выслать нам парочку "свежих" журналов, деньги мы вам вышлем! В свободное время это единственное развлечение в нашей сложной военной жизни. Мы просим вас всем взводом (активом роты)!

Актив N-ской роты. Пять подписей. г.Новочеркасск, Ростовская обл.

ИНОСТРАННЫЙ КАК РОДНОЙ

Можно освоить чужой язык за три месяца?

Некоторые твои сверстники попробовали и убедились, что можно!

Авторская методика ЭМОЦИОНАЛЬНО-СМЫСЛОВОГО ОСВОЕНИЯ ЧУЖОГО ЯЗЫКА, практикующаяся вот уже 25 лет в ВУЗах, школах и на курсах под руководством Игоря Юрьевича ШЕХТЕРА, автора метода, члена-корреспондента Академии Гуманитарных Исследований, научного руководителя авторской школы, поможет ТЕБЕ в этом разобраться.

Это не долгие и бессмысленные годы обучения языку в школе и институте!

Это курс в три периода (3 месяца) по 100 часов каждый с перерывом между периодами в 1-3 месяца. Каждый курс снабжен комплектом авторских учебных пособий, текстами, иллюстрациями, аудио- и видео материалами и всем тем, что поможет ТЕБЕ погрузиться в творческий процесс освоения когда-то совсем чужого языка.

Тебе не придется заниматься дома!

Метод не предусматривает систему упражнений и домашних заданий, нет экзаменов и зачетов. Есть только ТВОЕ желание и труд, и мастерство профессионального преподавателя.

ТЕБЕ исполнилось 16 лет! ТЕБЕ хочется понимать и быть понятым за пределами горячо любимой Родины?

ПОПРОБУЙ!!! И перед тобой предстанет мир удивительных открытий.

АВТОРСКАЯ ШКОЛА ШЕХТЕРА

Ул.Космонавтов, дом 5 (м."ВДНХ", 5 минут пешком)

Тел.751-27-70, 253-79-75, 283-06-69, 183-41-86

greatdragon.ru

Раздел 2. Игры для Megadrive 2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken

Addams Family
№31 с 54 (О) Валерий Поляков ред.

Aero the Acro-Bat 2
№31 с 90 (НП) Gladiator г Видное Московская обл

Air Diver
№30 с 89 (НП) Константин Ильюшенко Данил Ларинин г Пермь

Alien Soldier
№30 с 90 (НП) Evil Devil, г Москва

Alien Storm
№29 с 90 (НП) Евгений Полюх, г Руза Московская обл

Alisia Dragoon
№30 с 89 (НП) Андрей Назаров г Москва

Altered Beast
№30 с 91 (НП) Smoke г Тосно Ленинградская обл
№31 с 89 (НП) Evil Devil г Москва
№31 с 90 (НП) Alone Star г.Киров

Another World
№30 с 36 (О) Eler Cant, ред.

Arcus Odyssey
№31 с 89 (НП) Саша г Москва

Asterix and the Power of Gods
№30 с 29 (О) (начало) Eler Cant ред.
№31 с 28 (О) (окончание) Eler Cant ред.

Back to the Future 3
№30 с 90 (НП) Gamer Jim г Волгоград

Batman Forever
№29 с 89 (НП) Евгений Полюх г Руза Московская обл

Battletech
№31 с 90 (НП) Павел Ярославцев г Москва

Battletoads
№30 с 89 (НП) Юрий Токарев г Санкт Петербург

Beauty and the Beast
№29 с 89 (НП) Просто Андрюха, г Красногорск Московская обл

Best of the Best
№29 с 89 (НП) Alone Star г Киров

Bloodshot
№29 с 89 (НП) Андрей Назаров, г Москва

Brutal
№29 с 89 (НП) Андрей Суворов г Москва

Caesar's Palace
№31 с 89 (НП) Михаил Городничев г Калининград Московская обл

Cannon Fodder
№31 с 90 (НП) Gamer Jim г Волгоград

Castle of Illusion
№31 с 90 (НП) Baraka г Москва

Castlevania Bloodlines
№29 с 89 (НП) Вячеслав Скрябин, г Елец
№31 с 90 (НП) J Cage, г Москва

Cliffhanger
№30 с 89 (НП) Просто Серега ред.

Comix Zone
№30 с 89 (НП) Ozzy Osbourne г Санкт Петербург
№31 с 89 (НП) Art Орнатский г Санкт Петербург

Contra Hard Corps
№31 с 88 (НП) Евгений Герасимов г Тюмень

Daffy Duck in Hollywood
№29 с 89 (НП) Григорий Бондарев г Москва

Dangerous Seed
№31 с 89 (НП) Alone Star г Киров

Demolition Man
№29 с 89 (НП) Gamer Jim г Волгоград

Dinosaur's for Hire
№31 с 89 (НП) Johnny Cage и Casey, г Санкт Петербург

Donald in Maui Mallard
№31 с 88 (НП) Quetly Actor II г Москва

Dragon: the Bruce Lee Story
№31 с 88 (НП) Demos Tornado г Вологда

Ecco The Dolphin
№28 с 88 (НП) Михаил Г... г Москва

El Viento
№31 с 90 (НП) Саша г Москва

Eternal Champions
№30 с 90 (НП) Judge Leokahn г Москва

EXO Squad
№29 с.90 (НП) Alex, г Лыткарино Московская обл

Faery Tale
№30 с 90 (НП) Gamer Jim г Волгоград

Fantasia
№31 с 88 (НП) Sherlock Holms and Doctor Vatson г Ташкент Узбекистан

Fatal Fury 2
№31 с 96 (НП) А.Макаров А.Сафарбеков г Москва

FIFA Soccer 95
№29 с.91 (НП) ART г Санкт-Петербург

FIFA Soccer 96
№31 с 90 (НП) Sir Kabal г Озерск-3

Fire Mustang
№30 с 89 (НП) Gamer Jim г Волгоград

Flashback
№29 с 90 (НП) Dr Vadim г.Тюмень

Flintstones
№29 с 91 (НП) Иван Майоров, г Москва

Garfield. Caught in the Act.
№29 с 42 (О) Александр Артеменко г Торжок
№29 с 46 (О) Duck Wader ред.
№30 с 91 (НП) Александр Артеменко г Торжок

Gargoyles
№30 с 90 (НП) Евгений Полюх г Руза Московская обл
№31 с 90 (НП) А.В Бородатов г Москва

Gauntlet 4
№30 с 90 (НП) Михаил Привезенцев Константин Данилов г Москва

Ghouls'n Ghosts
№29 с 90 (НП) Masters Group г Каменногорск Выборгский р-н Ленинградская обл

Global Gladiators
№29 с 90 (НП) Masters Group г Каменногорск Выборгский р-н Ленинградская обл

The Great Circus Mistery
№30 с 90 (НП) Антон Лобанов г Москва

Green Dog
№29 с 88 (НП) Judge Leokahn, г Москва
№30 с 90 (НП) Юрий Токарев г Санкт-Петербург

Gunship
№29 с 24 (О) Владимир Суслов, ред.

Joe & Mac
№30 с 90 (НП) K S Turbo г Рязань

Jungle Strike
№30 с 90 (НП) Михаил Зорин г Москва
№31 с 89 (НП) The Destroyer г Астрахань

Krusty's Super Fun House
№31 с 89 (НП) Art Орнатский г Санкт Петербург

Last Battle
№31 с.90 (НП) Денис Шестухин г Владивосток

Lawnmower Man
№29 с 58 (О) ред.

Lethal Enforces 2. Gun Fighter
№30 с 90 (НП) Просто Серега ред.

The Lion King
№31 с 90 (НП) Михаил Зорин г Москва

McDonald's Treasure Land Adventure
№31 с 89 (НП) Slalek с.Сергокала Дагестан

Mega Bomberman
№29 с 90 (НП) Просто Андрюха, г Красногорск Московская обл
№31 с 90 (НП) Dark Wolf г.Хабаровск

Mickey Mania
№29 с 32 (О) Роман Еремин ред.

Micro Machines Military
№31 с 51 (О) Владимир Суслов ред.

Musha
№31 с 89 (НП) Владик Кудрявцев г Санкт-Петербург

Mutant League Football
№29 с 90 (НП) Михаил Городничев г Калининград, Московская обл

NBA JAM
№29 с 90 (НП) J Cage г Москва
№30 с 90 (НП) Александр Караков г Рига Латвия

NBA JAM Tournament Edition
№30 с 87 (НП) Михаил Зорин г Москва

NHL-96
№30 с 91 (НП) ART Орнатский г Санкт Петербург

Ooze
№30 с 24 (О) Jason-ред.

The Ottifants
№31 с 89 (НП) Юморист Kabal г Саратов

Out Lander
№31 с 89 (НП) Gamer Jim г Волгоград

Pete Sampras Tennis
№31 с 90 (НП) Slaler с Сергокала Дагестан

Pilotwings
№31 с 89 (НП) Евгений Азыркин г Москва

Pitfall
№31 с.89 (НП) Просто Серега ред.
№31 с 90 (НП) Noob Saibot г Москва

Pocahontas
№30 с 90 (НП) Дмитрий Плеханов г Москва

Power Monger
№31 с 90 (НП) Alien 3 г Таллин, Эстония

Primal Rage
№29 с 88 (НП) Александр Минашкин г Москва
№29 с 82 (О) Jason ред.

Prince of Persia
№29 с.90 (НП) Андрей Дмитриев, г.Люберцы Московская обл
№30 с 91 (НП) Александр Минашкин г Москва

Probotector
№31 с 90 (НП) Phantom с Фаустово Воскресенский р н, Московская обл

Quack Shot
№29 с 36 (О) Эдгар Барбашов Артем Акмулин Денис Храмов, г Москва Александр Веселов г Балашиха Алексей Кийский г Одесса Александр Артеменко г Торжок

Queen of the Road
№29 с 90 (НП) Леша К. г Череповец
№30 с 90 (НП) Просто Андрюха г Красногорск Московская обл

Radical Rex
№30 с 90 (НП) Павел Васильев г Москва

Ranger X (Ex Ranza)
№29 с 91 (НП) Strife и Evil President г Минск Беларусь

Red Zone
№29 с 90 (НП) Александр Минашкин г Москва
№30 с 90 (НП) Secret Man г Москва
№31 с.90 (НП) Shawn Michaels г Озерск Челябинская обл

Ristar
№29 с 89 (НП) Super Dron г Москва

Road Rash 3
№28 с 91 (НП) Phantom с Фаустово Воскресенский р н, Московская обл
№31 с 90 (НП) Николай Харитонов г Москва

Rocket Knight Adventures
№30 с 90 (НП) Smoke г Тосно Ленинградская обл
№31 с 90 (НП) K S Turbo г Рязань

Rock'n'Roll Racing
№25 с 91 (НП) Дмитрий Ерохин г Норильск

Sea Quest DSV
№31 с 90 (НП) Михаил Городничев г Калининград, Московская обл

The Second Samurai
№31 с 89 (НП) Сергей Журавлев г Москва

Separation Anxiety
№31 с 89 (НП) Metal and Punk Incorperation г Москва

Shadow Dancer
№29 с 91 (НП) Dr Vadim г Тюмень

Shinobi 3
№29 с 90 (НП) The Shadow г Солнечногорск, Московская обл

Skeleton Krew
№29 с 89 (НП) Павел Васильев г Москва
№30 с 90 (НП) Александр Минашкин г Москва

Skitchin
№29 с 89 (НП) The Shadow г Солнечногорск Московская обл
№30 с 34 (О) Макс Алаев ред.

Sonic 2
№30 с 91 (НП) Юрий Токарев г Санкт Петербург
№31 с 89 (НП) Александр Минашкин г Москва

Sonic 3D
№31 с 40 (О) Роман Еремин, ред

Star Trek. Deep Space Nine
№29 с 90 (НП) Алексей Киселев г Петропавловск-Камчатский
№30 с 91 (НП) Андрей П г Новосибирск
№31 с 32 (О) (начало) Владимир Суслов ред.

Steel Talons
№31 с 89 (НП) Мародер и Каратель г Новосибирск

Street Racer
№30 с 91 (НП) Sub+Z г Новосибирск
№31 с 89 (НП) Punisher г Химки, Московская обл

Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3)
№29 с 90 (НП) Просто Серега ред.

Sunset Riders
№30 с 30 (О) Lord Hanta ред

Super Battle Tank. War in the Gulf
№30 с 77 (О) Eler Cant ред.

Super Monaco GP 2
№31 с 89 (НП) Юрий Токарев г Санкт Петербург

Super Volleyball
№31 с 90 (НП) Алексей Синельщиков г Москва

Syndicate
№29 с 89 (НП) Руслан Есаков

Tale Spin
№31 с 90 (НП) PC г Москва

Tazmania
№29 с.91 (НП) Просто Серега ред.

Taz in Escape From Mars
№29 с 52 (О) Eler Cant, ред.

Techno Clash
№31 с 89 (НП) Mortal Hunter, г Калининград, Московская обл

Theme Park
№30 с 27 (О) Агент Купер ред.

Tin Head
№29 с.90 (НП) J Cage г Москва

Tiny Toon Adventures ACME All-Stars
№31 с 37 (О) Просто Серега, ред.

Tiny Toon Buster's Hidden Treasure
№31 с 90 (НП) Dr Vadim г Тюмень

Toejam & Earl in Panic on Funkotron
№31 с 90 (НП) Александр Максимов г Санкт-Петербург

Toughman Contest
№29 с 90 (НП) Евгений Герасимов, г Тюмень
№30 с 91 (НП) Masters Group г Каменногорск, Выборгский р-н Ленинградская обл
№31 с 89 (НП) Kabal г Москва

True Lies
№29 с 91 (НП) Евгений Носов г Новосибирск

Turrican
№30 с 91 (НП) Noob Saibot г Тюмень

Twinkle Tale
№29 с 90 (НП) Gamer Jim г Волгоград

Ultimate Mortal Kombat 3
№30 с 5 (О) Агент Купер ред.

Vectorman
№30 с 91 (НП) Андрей Бессмертных Игорь Кочелалин г Одинцово Московская обл

Warlock
№30 с 90 (НП) Judge Leokahn г Москва
№31 с 90 (НП) Евгений Полюх г Руза Московская обл

Woody (Ferias Frustradas do Pica-Pau)
№31 с 44 (О) Александр Артеменко г Торжок

World of Illusion
№31 с 89 (НП) Fred г Москва

Wrestlemania
№31 с 90 (НП) ART Орнатский г Санкт-Петербург

Zero Tolerance
№30 с 91 (НП) Baraka г Москва

Соникиада
№29 с 26 (О) Роман Еремин ред.

Раздел 3. Игры для Super Nintendo™

Actraiser 2
№30 с 92 (НП) Михаил Зорин, г Москва
№31 с 91 (НП) Killer Arthur г Одинцово Московская обл

Aladdin
№29 с 92 (НП) Леонид В г Воскресенск Московская обл

Asterix & Obelix
№29 с 92 (НП) King Richard I г Москва

Barkley Shut up and Jam
№31 с 91 (НП) Сергей Лейзерович г Санкт-Петербург

Battletoads and Double Dragon
№31 с 91 (НП) Андрей Суворов г Москва

Beauty and the Beast
№30 с 92 (НП) Night Wolf г Подольск

Biker Mice From Mars
№30 с 56 (О) Lord Hanta ред.

Captain Commando
№31 с 14 (О) Lord Hanta ред.

Choplifter 3
№30 с 92 (НП) Sub-Zero and Smoke г Одинцово, Московская обл.

Corporation
№31 с.91 (НП) МэдМэн г Москва

Desert Strike
№29 с 92 (НП) Dr Crazy

Dinosaurs
№31 с 91 (НП) Александр Кокунин г Москва

Donkey Kong 2 Diddy's Kong Quest
№30 с 92 (НП) Night Wolf г Подольск
№31 с 91 (НП) Константин Комаров г Москва

Donkey Kong Country 3 Dixie Kong Double Trouble
№31 с 8 (О) Просто Серега, ред.

Dragon Strike
№31 с 91 (НП) Александр Финов г Москва

Earth Worm Jim 2
№30 с 92 (НП) Red Fox г Москва
№31 с 91 (НП) Михаил Зорин г Москва

F-22 Interceptor
№31 с 91 (НП) Александр Прибылов г Москва

Final Fight
№29 с 92 (НП) Денис Силкин г Ульяновск

Final Fight 3
№30 с 51 (О) Александр Макаров Артем Сафарбеков ред.

The Flintstones Part 2
№31 с 91 (НП) Алексей Черных г Зеленоград

Frantic Flea
№31 с.91 (НП) Ice г Краснодар

Goof Troop
№30 с 42 (О) Просто Серега ред.

Hagane
№29 с 91 (НП) Сергей Лякин г Удомля Тверская обл

Izzy's Quest for the Olimpic Rings
№30 с 92 (НП) Virtual Guy г Барнаул

Killer Instinct
№29 с 92 (НП) Алексей Зелинский г Рига Латвия
№30 с 92 (НП) Red Fox г Москва
№31 с 91 (НП) Red Fox г Москва

Mechwarrior 3050
№31 с 91 (НП) Александр Кокунин г Москва

Mega Man X
№29 с 92 (НП) Dr Crazy
№31 с 91 (НП) Макс г.Щелково-13, Московская обл

Michael Jordan Chaos in the Windy City
№30 с 92 (НП) Илья Сальников г Ростов на Дону
№31 с 91 (НП) Денис Макаров г Москва

Mighty Morphin Power Ranger Fighting Edition
№29 с 92 (НП) Masters Group г Каменногорск Выборгский р-н Ленинградская обл
№31 с 91 (НП) Hitman г Норильск

NBA JAM Tournament Edition
№30 с.87 (НП) Михаил Зорин г Москва

NHL-96
№29 с 91 (НП) Master Group, г Каменногорск Выборгский р-н Ленинградская обл

Ninja Warrior
№29 с 91 (НП) Михаил Зорин г Москва

Nosferatu
№31 с 91 (НП) AcE г Москва

Pac-Man 2: The New Adventures
№31 с 91 (НП) Virtual Guy г Барнаул

The Peace Keepers
№29 с 91 (НП) Михаил Зорин г Москва

Pilotwings
№31 с 91 (НП) Кирилл Сидоров г Одинцово, Московская обл

Primal Rage
№29 с 62 (О) Jason ред

Prince of Persia
№30 с 92 (НП) Михаил Зорин г Москва
№31 с 91 (НП) Роман Маслов г Удомля Тверская обл

Rise of the Robots
№30 с.92 (НП) Михаил Зорин г Москва

Road Runner's Death Valley Rally
№30 с 92 (НП) Дмитрий Потапов г Москва

Rocko's Modern Life
№30 с 92 (НП) Владимир Терехов г Москва

Rock'n'Roll Racing
№31 с 91 (НП) Денис Субботин г Одесса Украина

Shaq Fu
№29 с 92 (НП) Алексей Демьянов г Москва

Sim City
№29 с 92 (НП) Руслан Есаков

Skyblazer
№30 с 92 (НП) Михаил Зорин г Москва

Spiderman
№31 с.91 (НП) Masters Group г Каменногорск Выборгский р-н Ленинградская обл

Super Mario World
№29 с 92 (НП) Алексей Моисеев г Москва

Super Off-Road
№30 с 92 (НП) Masters Group, г Каменногорск Выборгский р-н, Ленинградская обл

Super Tennis
№29 с 92 (НП) Дмитрий М, г Санкт Петербург

TMNT Tournament Fighters
№29 с 92 (НП) Ренат Садардинов г Воркута

Twin Bee Adventures: The Rainbow Bell
№29 с 70 (О) Lord Hanta ред

Ultimate Mortal Kombat 3
№30 с 5 (О) Агент Купер ред.

Uni Racers
№31 с 91 (НП) Денис Иванов г Новосибирск

Virtual Bart
№29 с 68 (О) Владимир Суслов, ред.

Vortex
№29 с 54 (О) Просто Серега ред.

Wizzard of Oz
№29 с 92 (НП) Владимир Терехов г Москва

Zombies Ate my Neighbors
№30 с 92 (НП) Андрей Дмитриев г Люберцы Московская обл
№31 с 91 (НП) Killer Arthur г Одинцово Московская обл

Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

Allied General
№31 с 27 (А) Агент Купер ред.

Area 51
№31 с 26 (А) Агент Купер ред.

Batman Forever the Arcade Game
№31 с.18 (О) Агент Купер ред.

Contra. Legacy of War
№31 с 10 (О) Jason ред.

Crash Bandicoot
№30 с 18 (А) Агент Купер ред.
№31 с 92 (НП) Агент Купер ред.

Final Doom
№31 с 92 (НП) Jason ред.

Goal Storm
№31 с 92 (НП) Заур, г Оренбург

King of Fighters 95
№31 с 92 (НП) Jason, ред.

King's Field 2
№31 с 26 (А) Агент Купер ред.

Mortal Kombat Trilogy
№30 с 17 (А) Агент Купер ред.
№31 с 92 (НП) Агент Купер ред.

Nitoshinden
№31 с 27 (А) Агент Купер ред.

Rebel Assault II. The Hidden Empire
№31 с.20 (О) Duck Welder ред.

Samurai Shodown 3
№30 с 18 (А) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред.

SimCity 2000
№31 с 92 (НП) Агент Купер ред.

Soul Edge
№31 с.26 (А) Агент Купер, ред.

Soviet Strike
№30 с 14 (А) Агент Купер, Jason, ред.
№31 с 22 (О) Агент Купер ред.

Star Gladiator
№31 с.26 (А) Агент Купер ред.

Street Fighter Alpha 2
№31 с 24 (О) Агент Купер ред

Tekken 2
№26 с 74 (О) Александр Макаров Артем Сафарбеков ред.

Tabal №1
№31 с 27 (А) Агент Купер ред.

Twisted Metal 2
№30 с 16 (А) Jason, ред.
№31 с 92 (НП) Jason ред.

greatdragon ru

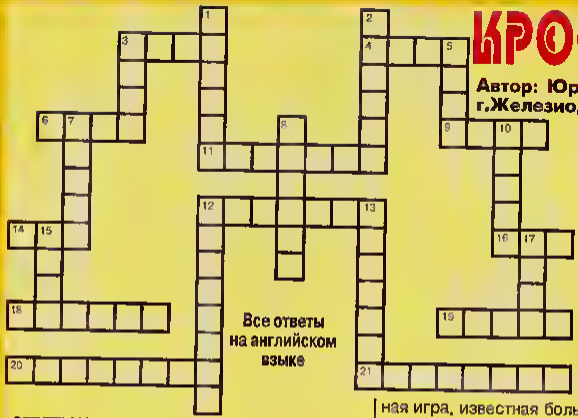
Прием рекламы
по тел. 209-93-47

Золотой УголОК

Стандартный блок для рекламы 3х5 см стоит 100$

КРОССВОРД

Автор: Юрий Полуэктов, г.Железиодорожный



ПО ГОРИЗОНТАЛИ

3. Персонаж MK1 и MK3 **4.** Имя одного из Симпсонов **6.** Персонаж всех MK **9.** Титул, завоеванный Симбой **11.** Самый известный галл **12.** Гоночная игра на 8-битке **14.** Персонаж "Street Fighter" **16.** "_ of Fighting" — рисованный мордобой **18.** Заклятый враг Марио и Луиджи **19.** Родственник Данки Конга **20.** Спортивная игра, известная большинству наших геймеров лишь в видео варианте **21.** Популярная аркадная игра

ПО ВЕРТИКАЛИ 1. Самый популярный боевик 8-битного формата **2.** Друг самого известного галла **3.** "Фамилия" семейства самых популярных обезья **5.** "Star _ " — описание читайте в 20-м номере **7.** Игра про "не своих" **8.** Игра, которая никогда не устареет **10.** "Little _ Bros " **12.** Один из самых популярных в США видов спорта **13.** Имя Джонса **15.** Самый известный дельфин **17.** "_ Rash" — мордобой на мотоциклах

ОТВЕТЫ НА КРОССВОРД №31
(автор Александр Головин)

1 STRIKE	11 ZERO*TOLERANCE	21 FUNKOTRON
2 YOKOZUNA	12 GALAXIAN	22 NAVVIE
3 NIGHTWOLF	13 ACCLAIM	23 ARIEL
4 COMIX	14 SLASH	24 SPIROU
5 SHEEVA	15 JAFAR	25 TWEETY
6 JIM	16 FRANKENSTEIN	26 WILSON
7 MICRO*MACHINES	17 BOOGERMAN	27 KING
8 HAMPTON	18 ROAD*RASH	28 VIRTUAL*WORLD
9 ZOMBIES	19 HOLLYWOOD	29 SPINAL
10 GALFORD	20 ROBIN	30 TALON

Игровые приставки SEGA, Panasonic 3DO, Sony Play Station, SEGA CD, картриджи, диски, а также диски к IBM PC только ОРИГИНАЛЬНЫЕ только в компании

Бука Тел. 111-51-56

Адрес: Каширское ш., д.1, корп.2

КАРТРИДЖИ
НА МИТИНСКОМ РАДИОРЫНКЕ!
(проезд м "Тушинская", далее авт 2 до "Радиорынка")
место i29
игры для Super Nintendo, Мегадрайва, Gameboy, 8-битных приставок
– торговля оптом и в розницу –
– продажа приставок и аксессуаров –
место E4
игры для SNES, Мегадрайва
– продажа, обмен, прокат –
НИЗКИЕ ЦЕНЫ, ШИРОКИЙ ВЫБОР

СПИСОК МАГАЗИНОВ,
торгующих картриджами и приставками

«Бука», тел.111-5156
"Делком", у м.Тульская, павильон "Видеоигры"
«Интеркоммерс», Центр. «Детский Мир» 1 эт. 5 лестница
г.Ковров, ул.Грибоедова, магазин Универсам 2 этаж
г.Ковров, проспект Мира, магазин «Детский мир»
Маг.«Меркурий», пр.Сапунова
Маг.«МИККИ», тел 158-6511
«Сервис Центр Техника», г.Раменское, ул.Михалевича, 18в
«Теплосстор Ltd», тел. 237-6414
«Форвард-1», Братеево, Поромная, 7, маг.«Тамара»
«Элси-Центр», тел.952-0218

Тебе 16, *а* ты еще не водишь машину?
Твои сверстники в других странах давно взяли в руки руль реальной автомашины и перед ними не виртуальная реальность, а настоящая дорога.

Ты хочешь стать классным водителем!
Приходи в Автошколу СТМО
Петровка, 26 стр.2 тел.200-6812
Велозаводская, 8 тел.275-4387

Ты все узнаешь об автомобиле, научишься управлять им, выучишь правила дорожного движения, сдашь экзамены здесь же в АВТОШКОЛЕ СТМО самому настоящему инспектору ГАИ!

ПРИХОДИ! ИЛИ РАССКАЖИ СВОЕМУ ДРУГУ!

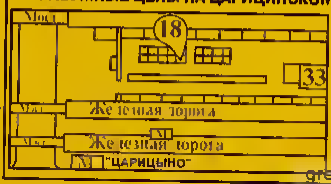
ОБЪЯВЛЕНА ПОДПИСКА!
во всех почтовых отделениях России

Подписной индекс
72285
"D" журнала **(Великий DРАКОН...)**
на второе полугодие 1997 г.
смотрите **в каталоге агентства "Роспечать"** или **в Объединённом КАТАЛОГЕ Федеральной службы почтовой связи.**

PANASERVICE ltd
РЕМОНТ
Компьютеров,
Видеокамер,
Телефаксов,
Копиров,
Принтеров,
Радиотелефонов.
Тел. 324-62-83
323-18-84
111-82-04
943-44-17

магазин МИККИ предлагает
ВЕЛИКИЙ DOOM для SNES
и другие **ВИДЕОИГРЫ** для всех типов приставок
тел 158-6511

РАЗУМНЫЕ ЦЕНЫ НА ЦАРИЦИНСКОМ РАДИОРЫНКЕ!



Палатка 33 и контейнер 18
Широкий выбор картриджей и приставок SNES, SEGA, 3DO, SONY PlayStation.
Ремонт приставок
Проезд ст.м."Царицыно"

greatdragon.ru

Самое чистое море.
Бескрайние песчаные пляжи.
Голубое безоблачное небо.

Мир удовольствий –
подарите его своим детям!

ANONS

121069 Москва,
ул.Новый Арбат, д.18
Тел. 291-87-23, 291-34-52,
564-86-76, 564-84-73

СПАСИБО

Мы благодарим читателей, которые своими письмами, картриджами, видеозаписями помогли редакции в работе над этим номером
Вот их имена
Райден (Москва),
Егор Сарычев (Москва),
Керик (Москва),
Sports Man (Оренбург).

Особая признательность
Дмитрию Размахову
(г.Киров) – автору
постеров в №31 и №32

PARTNER
Тель-Авив, ул. Мазе 4
тел/факс 03-5256890

ОПТОВЫЕ ПОСТАВКИ
Компакт-диски,
аудиокассеты,
видео и компьютерные
игры
из России
более 1000
наименований

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ РАСПРОСТРАНИТЕЛЬ ЖУРНАЛА "D" (ВЕЛИКИЙ ДРАКОН) В ИЗРАИЛЕ

ЖУРНАЛ "D" (Великий Дракон)
по самым низким ценам
в магазине по адресу:
Москва, улица КАРЕТНЫЙ РЯД, д.5
Продажа в розницу и мелким оптом.
Телефон для оптовых покупателей: ***(095) 209-93-47***

Также журналы "D" (Великий Дракон) вы можете приобрести по адресу:
Москва, Издательство АСТ, ***Звёздный бульвар, 21, 6 этаж, комната 7***
и в фирменных магазинах издательства АСТ в Москве
ул. Арбат, 12 *ул.Татарская, 14*

Великий Дракон представляет: журнал «D»

боевики – фантастика – приключения в играх, обучающие игры, комиксы, детские рисунки и иные материалы детского и юношеского творчества
Учредитель ООО "КАМОТО"
Генеральный директор *Леонид Потапов*
Управляющий делами *Наталья Бантле*
Главный редактор *Валерий Поляков*
Главный художник *Зоя Жарикова*
Зам. главного редактора *Вадим Захарьин*

Авторский коллектив редакции.

Максим Алаев *Валерий Корнеев*
Марат Асанов *Александр Макаров*
Виктор Базанов *Алексей Пожарский*
Павел Барыкин *Артем Сафарбеков*
Александр Белов *Павел Соболев*
Николай Виноградов *Сергей Спирин*
Роман Еремин *Владимир Суслов*
Роман Ерохин *Илья Фабричников*
Александр Казанцев *Иван Отчик*

Великий Дракон – почтой!

Без предварительной оплаты!
Цены существенно снижены!
Цена, включая стоимость пересылки, 15 тыс. рублей за номер.
Оплата по получении журнала на почте
Высылаем по почте номера с 21 по 31 (кроме 22)
Заказы направляйте по адресу 117454, Москва, а/я 21
(лучше – на открытке)
На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой"
Можно сделать заказ по тел (095) 209-93-47

Компьютерная верстка "КАМОТО"
Зав. компьютерным бюро *Алексей Филатов*

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ.
тел. (095) 209-93-47

Адрес редакции: *117454 Москва а/я 21*

Журнал "D" зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати регистрационный № 014925

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов

Первый в России периодический журнал по видеоиграм "Видео-Асс Dendy" был учрежден в 1993 году "Издательским домом "Видео-Асс". Главный редактор "Видео-Асс" Владимир Борев

Журнал «D» 32
Формат 60x90/8, печать офсетная

Макет номера, цветоделение «КАМОТО» Россия
Печать Финляндия
Изготовление фотоформ
Издательский центр "Техника-молодежи"
Тел. 285-88-79, Факс 285-16-87

Великий Дракон®
зарегистрированный товарный знак,
принадлежащий ООО "КАМОТО"

© «КАМОТО»

НОВАЯ СЕРИЯ
ИЗДАТЕЛЬСТВА АСТ

НЕВЕРОЯТНОЕ СТАНОВИТСЯ РЕАЛЬНЫМ!
СОВРЕМЕННАЯ ЗАРУБЕЖНАЯ ФАНТАСТИКА
ЛУЧШИЕ ОБРАЗЦЫ

ИНДЕКС РЕАЛЬНОСТИ

greatdragon.ru

Крутой геймер – приложение к журналу "D" (Великий Дракон)

Великий Дракон рекомендует: хиты SEGA MegaDrive

СКОРО В ПРОДАЖЕ!

greatdragon.ru